

ACÇÃO GAME CHARADA DÁ TV E CARTUCHOS

GAMES

MEGA

PRIMAL RAGE
DINOSSAUROS EM LUTA:
PATADAS, DENTADAS E
MUITO SANGUE

**3 CLÁSSICOS DE
ROUPA NOVA**

Saturno
✓ **SHINOBI**

Neo Geo CD
✓ **DOUBLE DRAGON**

Arcade
✓ **SF ZERO**

SNES

**POWER RANGERS: The
RANGERS: Movie**



ISSN 1630/3451 ED. 88 R\$ 3,90
9 770104 163000

PARA REPOR AS ENERGIAS

PARE NESTE BOX.





A GENTE BATE E APANHA FELIZ

Você já participou de uma corrida com ovo na colher? Ou corrida de saco? Já jogou uma partida de damas ou futebol? Então, se ligue: são formas de competição do tipo "vence o melhor", mas nas quais todos se divertem. As pessoas sempre praticaram jogos que são representações dessa vontade de "ser melhor que o outro." Uma dessas formas de jogo é a luta corpo a corpo.

Nunca essas representações de luta foram tão envolventes e jogadas por tantas pessoas quanto nos games. A gente pluga os joysticks, dá start, bate e apanha pra valer, e sai todo mundo feliz. Pois bem, há muito tempo Ação Games não tinha o privilégio de pôr numa única edição um lote tão bom de games de luta. Primal Rage, Street Fighter Zero, Double Dragon CD e Fighter's History. Tem até Toughman Contest, um dos melhores simuladores de boxe já lançados. Tudo aí, pra você se divertir a valer, sem ficar com olho roxo, nem dedo quebrado.

x-salada 4 a 7

Uma game charada literalmente animal: você conhece todos os bichos dos games? E mais desenhos, pirações e ajuda aos desesperados.

shots 8 e 9

★ **Começa a guerra dos 64 bits: Nintendo e 3DO divulgam a ficha de suas poderosas máquinas.**

★ **A Sega escolheu Ayrton Senna para lançar o primeiro CD multimídia do Saturno.**

multi interativa 36 e 37

★ **Almanaque Abril CD-ROM 95: a segunda versão é ainda melhor que a primeira.**

★ **Ecstatica: você está preso numa vila e tem de encarar um terrível lobisomem. Um jogoço de terror!**

dicas 10 a 13

Especial Phantasy Star 4 (Mega) 12
 Especial Eternal Champions (Mega Sega CD) 10
 Demon's Crest (SNES) 11
 The Tick (SNES) 11
 International Superstar Soccer (SNES) 11
 Top Gear 2 (Mega) 13
 Top Gear 2 (SNES) 13
 Ridge Racer (Playstation) 13

debulhados 14 a 34

Street Fighter Zero (Arcade) 14
 Double Dragon (Neo Geo CD) 18
 Shinobi (Saturno) 20
 Primal Rage (Mega) 22
 Toughmen Contest (Mega) 25
 Mighty Morphy Power Rangers: The Movie (SNES) 26
 Fighter's History 2 (SNES) 28
 Human Grand Prix (SNES) 30
 Jungle Strike (SNES) 31
 Road Rash (Master) 32
 Last Action Hero (NES) 34



26

SNES POWER RANGERS: THE MOVIE

Os heróis da moçada, na versão videogame do filme que está para estreiar. Até o final!

22

MEGA PRIMAL RAGE



Os dinossauros do arcade se devoraram na versão para o console doméstico. Imperdível!

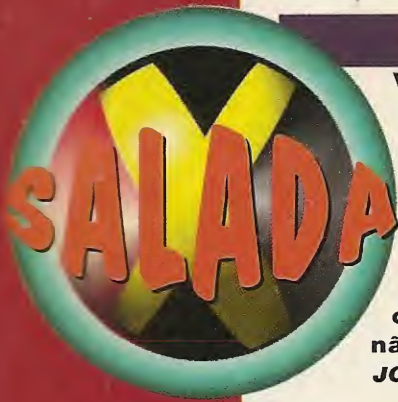
14

ARCADE STREET FIGHTER ZERO



O combate de rua volta no tempo. Guile ainda se chamava Charlie e pintam novos e velhos personagens. Obrigatório!

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●



REVOLTAD@

Vocês não disseram que a gente poderia rodar cartuchos de Mega no 32X? Pois eu fiz isso com Eternal Champions, Fifa Soccer e Alladin e não deu certo. Os cartuchos não são piratas.

JORGE DE ALMEIRA VAZ
Nova Iguaçu, RS

Olha, Jorge, aqui na redação a gente deixa o "hotel" Sega (Mega, 32X e Sega CD) permanentemente montado. Colocamos os carts de Mega no bocal do 32X e eles funcionam perfeitamente. Nossos pilotos só advertem para o seguinte: os cabos do 32X são meio enjoados. Verifique se as conexões estão certas e firmemente encaixadas. Agora, em sua carta você não mencionou um fato importantíssimo: se seus aparelhos e cartuchos são da mesma nacionalidade (japonesa ou americana/brasileira). Se estiver usando aparelhos japoneses com fitas americanas/brasileiras ou vice-versa, não vai funcionar nem que a vaca tussa.

TRUQUE
DAS
1000
FACES

Tem doido pra tudo!!! Nesta edição vocês podem conferir três loucos que mandaram - pasmem - as próprias fotos para serem zoadas!!



O Doido é o Daniel Schneider Neri, de Gravataí (RS): dizem que há, no mínimo, uma bola de basquete no cabelo dele! Será?



O Maluco é o Felipe Pereira Mendonça, do Rio de Janeiro (RJ). Seguinte, Felipão: sobrou um monte de parafusos seus aqui na redação, he he he!



O Crazy-Guy é o sushiman Leandro Y. Yasuda, de São Paulo (SP). Vai ter que usar colírio diet neste olho gordo, garoto! E trate essa catapora...

NETUNG

O Netuno, console que junta o 32X com o Mega Drive num aparelho só, será compatível com o Sega CD?

IEBI ROGER SCHWEDER
Fundão, ES

As informações que recebemos sobre o Netuno, que ainda não foi lançado, não chegam a este nível de detalhes. Mas, usando a lógica, acreditamos que sim. Afinal, se o 32X e o Mega separados são compatíveis com o Sega CD, é provável que juntos no mesmo aparelho também sejam.



O Sidnei W. Pereira e o Renato de Paula, de Portão (RS), se inspiraram nos cards de Ação Games para enfeitar o Fei Long. Valeu, garotos!

RPGs

Gostaria que vocês me indicassem bons RPGs para o Super NES — algo na linha The Legend of Zelda, de que gostei muito.

TIAGO RANGEL E. OLIVEIRA
Vila Velha, ES

Existem várias opções legais, Tiago. A mais recente é o Earthbound, da própria Nintendo, um RPG ambientado nos dias de hoje. Os personagens pegam ônibus, falam no celular, usam caixa eletrônico e outras coisas do mundo moderno. É bastante divertido e facilzinho — vem até com um roteiro completo. Outros mais difíceis, mas que vale a pena arriscar: The Secret of Mana, Soul Blazer, Final Fantasy e Breath of Fire.

MEGA MAN X2

Estou com dificuldades para resolver este jogo. Preciso de dicas e passwords.

ANTONIO D. OLIVEIRA SILVA
Caçapava, SP

Publicamos uma matéria sobre Mega Man X2 na edição 77. Mas a password que vamos dar pra você agora, inteiramente grátis, só pintou algum tempo depois. Use 7366 7123 6188 3681 e você começa o jogo com todas as armas, quatro tanques de energia e partes do Zero. Moleza, hein?

STAR FOX

Há exatamente 2 anos tento entrar no black hole e na fase secreta mas não consigo. Quem sabe vocês não podem resolver meu problema.

LUIZ CARLOS DIAS
Mauá, SP

Pôxa, Luiz, por quê você não pediu socorro antes? Temos uma receitinha que não falha. Na fase Asteroid Belt, no primeiro nível (o do meio), acerte em cheio todos os asteróides vermelhos. Depois da terceira série de asteróides desta cor, um rosto aparecerá. Detone-o com tudo e, quando estiver perto dele, o buraco negro surgirá para você. Já no Asteroid Belt 3, fique atento até aparecer um asteróide bem grandão e prateado na parte direita da tela. Ao avistá-lo, atire nele sem parar. Depois de detoná-lo, você verá um passarinho louco sair da explosão. Toque nele e você irá direto à fase Out of this Dimension, a famosa fase secreta.



O demônio da Tazmania caiu de boca em "Mortaz Kombat 2." Isso graças ao Jaime da Costa Pereira Neto, de Campina Grande (PB)

*A página mais gostosa
dessa revistinha.*



VISCONTI

Energia tamanho família.



VENDO

Carts para SNES (Fatal Fury e Art of Fighting). Cristiano, tel.: (011) 834-4948, São Paulo, SP.

Dynavision 3 com 2 controles e um cart. Devanir dos Reis, Rua Papagaio, 138, CEP 86701-380, Arapongas, PR.

Master 2 com 2 carts e um Dynavision 2 com controle furbo e pistola. Leonardo Quirolli, tel.: (011) 440-6171, Sto. André, SP.

Master System completo com óculos e pistola. Sílvia L. M. da Silva, tel.: (021) 988-2519, Rio de Janeiro, RJ.

Cart X-Men and Spider Man + Papaléguas, ambos de Super NES e minigame de Mortal Kombat. Ou troco por Game Boy. Rafael, tel.: (011) 404-3232, Bragança Paulista, SP.

TROCO

Atari com 2 controles e 24 jogos por uma TV de 10 polegadas. Ou vendo. Pablo, tel.: (044) 223-0717, Maringá, PR.

Três carts para Master por Mortal Kombat e um controle. Plínio, tel.: (0532) 21-2606, Pelotas, RS.

Super NES com 6 carts, bazuca, 2 controles, um Phantom System com um controle, 78 carts e adaptador por 3DO. Henrique Oliveira Jr., tel.: (011) 299-4239, São Paulo, SP.

Cart Beast Warrior para Mega por Altered Beast. Fernando, tel.: (011) 918-6847, São Paulo, SP.

Carts de Mega Drive. Edson K. Ventin, tel.: (021) 742-4552, Teresópolis, RJ.

Master System com óculos, pistola e 16 carts por Super NES. Leopoldo, tel.: (011) 240-8147, São Paulo, SP.

GAME CHARADA

BICHOLÂNDIA NOS GAMES

Muitos personagens de games que você está careca de conhecer e jogar são bichos, ou têm nomes de bichos. Neste ligue-ligue, basta juntar o nome do personagem ao do animal correspondente. Escreva uma carta colocando os números e as letras e mande pra gente. Um exemplo: Wolverine é o nome em inglês do bicho carcaju. Então ligue 1-A. Sacou?

1 - Wolverine	A	A - Carcaju
2 - Knuckles	F	B - Dinossauro
3 - Sonic	I	C - Chimpanzé
4 - Aero Acrobat	G	D - Pato
5 - Earthworm Jim	J	E - Camundongo
6 - Yoshi	B	F - Eqüidna
7 - Plucky	D	G - Morcego
8 - Ecco	K	H - Gato
9 - Diddy Kong		I - Porco-espinho
10 - Speedy Gonzalez	E	J - Minhoca
11 - Bubsy	H	K - Golfinho

PRÊMIOS

Você pode ganhar: 1º lugar - um televisor colorido 14" + camiseta Ação Games; 2º e 3º lugares - um cartucho surpresa (Mega ou SNES) + camiseta e 4º a 10º lugares - camiseta.

MANDE SUA RESPOSTA PARA: Revista Ação Games, Game Charada nº 88, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado sairá na edição nº 91.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 85

Eram três perguntinhas ligadas à saga de Mortal Kombat. A primeira resposta era Sheeva (personagem), a segunda Shokan (a raça) e a terceira Goro e Kintaro (personagens anteriores). Os felizardos vencedores são: 1º lugar para José Augusto Nascimento Filho, Eunápolis (BA); 2º e 3º lugares para Thiago H. Fuzinelli, Astorga (PR) e Luiz Carlos O. F. Júnior, Pirassununga (SP) e 4º ao 10º lugares para Jander de Souza Lopes, Paranaguá (PR); Diego José Carrico, Guarujá (SP); Emerson H. Higuchi, Penápolis (SP); Carlos Eduardo Pereira dos Santos, Rio de Janeiro (RJ); Alexandre Ouriques Piantá, Porto Alegre (RS); Rodrigo Antônio C. Sussmann, Osasco (SP) e Alessandro Tibúrcio Oliveira, Vila Velha (ES).

PELAGONAS

Oi, pessoal. Descolei um game para meu 3DO chamado NeuroDancer, aparentemente original. Acontece que na maioria das vezes em que tento rodar o CD, o jogo não entra e o console o devolve. Agora, quando o jogo entra é uma festa, a mulherada tira a roupa sem dó — desde que a gente tenha algum dinheiro. Vocês já ouviram falar deste game? Será que eu posso continuar a usá-lo sem prejudicar meu aparelho?

FERNANDO DE ANDRADE
Guarujá, SP

NeuroDancer não pintou aqui na redação, Fernando, e sinceramente não o vimos nem nas revistas americanas. Pelo xerox do manual que você mandou parece realmente que o jogo é licenciado pela 3DO Company. O que pode estar acontecendo é que ele esteja com defeito, e o melhor seria tentar trocá-lo com a pessoa ou loja que o vendeu. Se o seu console for da marca Goldstar, pode ser problema do aparelho — soubemos que alguns 3DO desta marca não estão funcionando bem. Calculamos que você esteja mesmo aflito para resolver o problema. Afinal, os gráficos deste game são bastante digamos, interessantes...

ACHADOS E PERDIDOS

Escrevi várias vezes para o leitor Leandro Naozo, no Japão, mas recebi resposta apenas para a primeira carta. Como ele também lê a revista, pensei em mandar recado pra ele me escrever através da seção X-Salada.

FLÁVIO A. DOS SANTOS
Travessa Ômega, 31,
Jacarepaguá - Rio de Janeiro,
RJ, CEP 22773 420

Ainda não inauguramos a seção Achados e Perdidos, mas vamos dar uma força, Flávio. Provavelmente o Leandro mudou de endereço no Japão — ou até voltou para o Brasil. Tomara que ele leia esta edição.

BATTLETGADS IN BATTLEMANIACS

Vocês têm alguma dica para este jogo de Super NES?

WILLIAM MUNIZ MELLO
Varjota, CE

Os jogos dos sapos guerreiros têm fama de não dar moleza, William. Assim, a única dica para este game é aumentar o número de vidas para cinco. Na tela de apresentação, aperte e segure os comandos A, B e depois aperte Start.



Comerida absurdamente selvagem para MK3. Quem viu, não precisa (já) e Alex Sandro Morães Cardoso, do Rio de Janeiro (RJ). Demais, muito bom!

WAY OF THE WARRIOR

PelamordeDeus! Estou tentando descobrir o fatal do Fox neste jogo para o 3DO. E as manhas para acessar as telas e jogadores secretos, como fazer?

**RENATO ALMEIDA
Itapevi, SP**

Pô, Renatão, o fatal do Fox é baba: basta apertar L + A. Só! A dica para lutar com os chefes é assim: escolha Names na tela de opções e entre com A GAVIN JUN 11 1970 para Kull e J RUBIN JAN 6 1970 para High Abbot. Na tela de seleção de personagens, faça a festa. Para acessar a tela secreta, basta escrever o nome PARANOID MAY 5 1975.



THE REVENGE OF SHINGBI

Estou me descabelando por causa deste jogo de Mega e aceito qualquer tipo de ajuda.

**THIAGO MENDES COUTO
Belo Horizonte, MG**

Calma, Thiago. Para ficar com shirikens infinitos, vá para a tela de opções e coloque 00 para shirikens. Pouco depois você verá esses algarismos transformados no sinal de infinito. Comece o game e detone a corja.

Perfil caprichado do Wolverine. Desenho do Wagner Gonçalves Lopes, de Garrafão do Norte (PA). Sabe tudo!

VENDO

Cart MK para Mega e a especial do Mega Kombat. Rodrigo, (021) 351-3853, Rio de Janeiro, RJ.

Cart SF2 Champion Edition e Double Dragon, para Mega. Antonio Santos, Rua Abílio, 107, C/9, CEP 69044-000, Manaus, AM.

Master System 2, com 2 cartões e 2 controles e também um par de joysticks. Felipe, tel.: (011) 4033, r. 342, Guarulhos, SP.

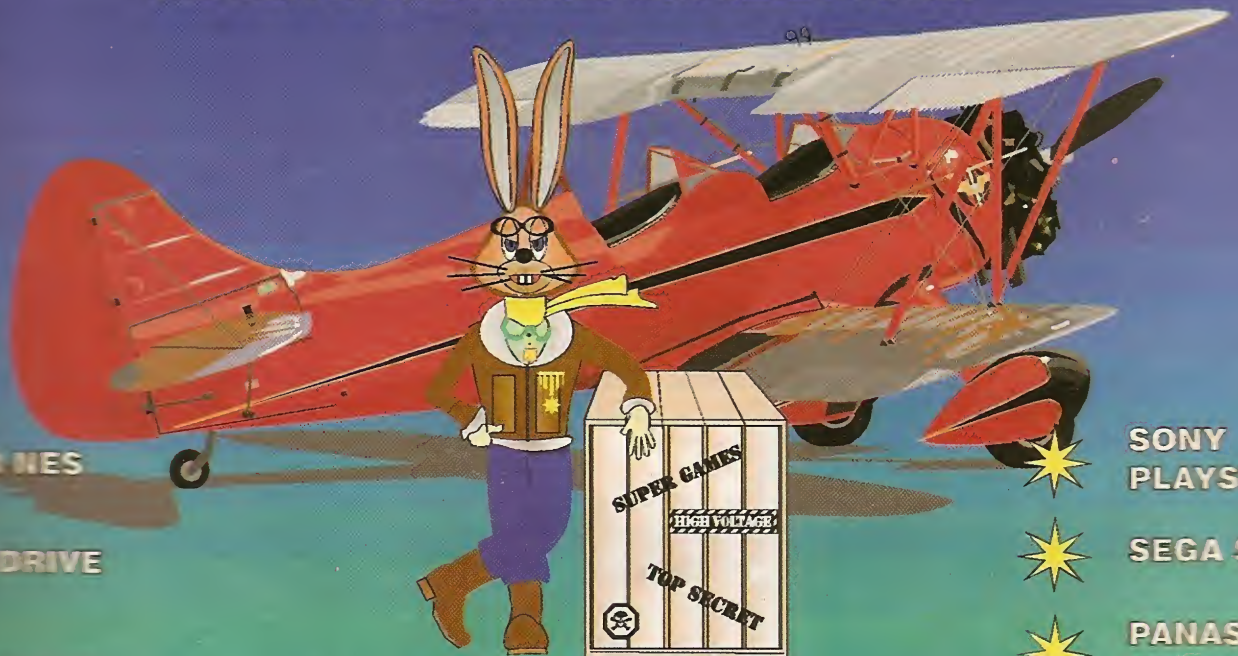
Master System 2, versão completa com 7 cartões, controles e uma joystick. Cleber, tel.: (021) 1142, após 16:30 hrs, de Janeiro, RJ.

SEDEX
PARA TODO
BRASIL

SPEED GAMES

THE BEST IN VIDEOGAMES NOW READY TO GO.

PREÇOS
E CONDIÇÕES
IMBATÍVEIS



SUPER NES

MEGA DRIVE

NEO GEO CD

SONY
PLAYSTATION

SEGA SATURN

PANASONIC
3DO

LIGUE JÁ PARA: (011) 826 7816

SHOTS

COMEÇA A GUERRA DOS NINTENDO E 3DO 64 BITS ESQUENTAM AS BATERIAS

É como no clássico duelo de banguel: os dois caubóis param, esquentam os dedos e preparam-se para o tiroteio. A guerra pelo mercado dos 64 bits está apenas começando, mas já tem seus primeiros duelistas: Nintendo e 3DO anunciaram à imprensa, em julho, o poder de suas novas máquinas. E que poder: ambas terão velocidade de processamento muito alta, gráficos mais bonitos do que o vídeo e a TV normal conseguem mostrar.

A Nintendo divulgou a ficha informal do Nintendo Ultra 64 (NU64), na Internet, em

julho. O chip principal não terá velocidade de 500 MHz, como foi publicado nos States em informação atribuída à Nintendo. Mesmo assim, o chip principal do NU64 processará a 105.58 MHz. É uma velocidade muito boa, maior que a usual nos



O 3DO montado sobre a M2 Acelerator

chips Pentium da maioria dos micros de 64 bits do mercado. A Nintendo continua trabalhando para garantir bons jogos no lançamento e já se fala num pacote de 15 games em desenvolvimento.

3DO 64 bits

Enquanto isso, o grupo 3DO deu sua arrancada para sair na frente da Nintendo. A Panasonic foi a primeira licenciada a se mexer e adotou uma estratégia diferente da Big "N". Ela vai lançar uma placa, a M2 Accelerator, para ser acoplada ao 3DO comum: ou seja, quem tem um 3DO de 32 bits

fica com ele, compra só a placa e passa a ter um 64 bits. A M2 Accelerator possui um chip Power PC e foi exibida na feira E3 de Los Angeles, onde chamou muito a atenção do público. Você a coloca embaixo do 3DO, como se faz com Mega Drive/Sega CD (veja a foto). A M2 será lançada no Natal, nos EUA, antes do Ultra.

Outro fabricante, a Goldstar, ainda não decidiu se lançará um acessório como a M2 ou se partirá direto para um novo console completo de 64 bits. O modelo Goldstar também deverá sair no Natal. Os preços dessa nova geração de máquinas ainda não estão definidos, mas vão ser fundamentais nessa guerra. A Goldstar, por exemplo, já baixou o preço do 3DO 32 bits que, desde junho, está custando 300 doletas nos States. É o preço mais baixo do console desde o seu lançamento.



O Ultra 64: velocidade de 105.58 MHz. Na frente, entradas para quatro joysticks

CONHEÇA AS MÁQUINAS

NINTENDO ULTRA 64		3DO 64 BITS (3DO + M2 ACCELERATOR)	
CPU:	Chip R4300i 64 Bits Risc	CPU:	Chip Power PC 602 64 Bits
Chips co-processadores:	7	Chips co-processadores:	9
Velocidade:	105.58 MHz	Velocidade:	Não fornecida
Definição gráfica:	1.200 x 1.200 pontos de imagem	Definição gráfica:	640 x 480 pontos de imagem
Capacidade gráfica:	Movimenta um mínimo de 100 mil polígonos por segundo.	Capacidade gráfica:	Movimenta um máximo de 1 milhão de polígonos por segundo
Paleta:	16,8 milhões de cores	Paleta:	16,7 milhões de cores
Arquitetura de som:	Chip 64Bits DSP de 44.5 KHz, com 64 canais, qualidade de CD.	Arquitetura de som:	Não fornecida

Obs.: As especificações técnicas dessas máquinas não são finais e estão sujeitas a modificações



Para a Nintendo por estar fazendo Super Mario World 2 - Yoshi's Island. Poucos games na história mereciam tanto ter uma continuação quanto este. Já estamos babando!

SEGA LANÇA MULTIMÍDIA COM AYRTON SENNA

O prestígio de Ayrton Senna continua altíssimo entre os japoneses. A Sega escolheu Senna para lançar seu primeiro produto multimídia para o Saturno.

O CD foi lançado pela Sega dia 28 de abril, apenas no Japão. Chama-se *Ayrton Senna's Personal Talk - Message to the Future* (Conversa Pessoal com Ayrton Senna - Mensagem para o Futuro) e custa 8.800 ienes (cerca de 90 dólares). Ele faz um painel da vida e do trabalho de Senna de

1987 a 1993, com trechos de entrevistas coletivas e pessoais, reportagens, flashes de corridas e fotos, tudo com som real.

Segundo a revista Juguemu, de julho de 95, a Sega vai lançar uma segunda versão aprimorada desse CD, com músicas e esporte. Quem sabe a Sega não inclui o game Ayrton Senna Super Monaco GP2? Reproduzimos as imagens da revista, apesar da baixa qualidade, para você ter uma idéia do que aparece no CD.



Senna numa entrevista...



...fazendo exercícios



... e erguendo o Brasil mais alto que o pódio, na sua primeira vitória em Interlagos

NINTENDO VAI LANÇAR SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

A Sig "N" está preparando uma bomba para anunciar o lançamento do Saturno e PlayStation nos States, em setembro. Quando a Sega e a Sega lançarem suas máquinas, a Nintendo pretende deflagrar uma guerra de mídia com Killer Instinct para SNES e um segredo, que não foi exibido para nin-

guém e poderá sair no Natal: Super Mario World 2 - Yoshi's Island. O game promete ser um petardo mais poderoso que a primeira versão, que foi a locomotiva de vendas do SNES. Segundo as fofocas, Yoshi's Island terá 32 megabits de memória e 130 mundos secretos. É mole?

ROLA ESTE MÊS

A FEIRA ANUAL DE ARCADE EM SÃO PAULO

Uma vez mais, a Saalex/Parqex 95, a única loja brasileira de arcades, acontecerá em São Paulo nos dias 24 a 26 de agosto. Como sempre, a feira não será aberta ao público, mas você vai conferir em Ação Games as

máquinas que pintarão nos fliperamas até o final deste ano.

Os principais fabricantes vão estar lá: Capcom, SNK/Neo Geo, Sega, Taito, Konami e Kaneco, entre outros.

NBN

Import Export

Remetemos para todo Brasil

CONSOLES
Super Nintendo
Sega Gênesis
Sega CD
Sega Saturn
Sega 32 X
3DO
Jaguar
Playstation

GAMES
ACESSÓRIOS
Grande variedade
Evite aborrecimento compre fitas originais

INFORMÁTICA
486 DX2-66
486-DX4-100
Pentium
Multimídia
Impressoras

ARTIGOS
PARA FESTAS

Envie seu endereço e receba nossa tabela mensal grátis.

Aceitamos
VISA / SOLLO / AMEX

NBN TELEMARKE
Tel/fax: (0152) 27-3625

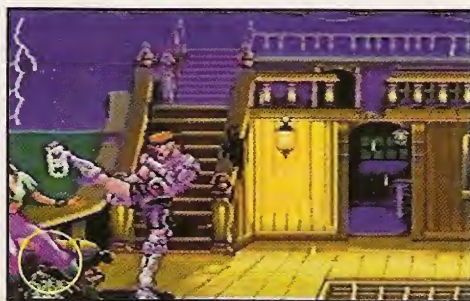
ETERNAL

Champions

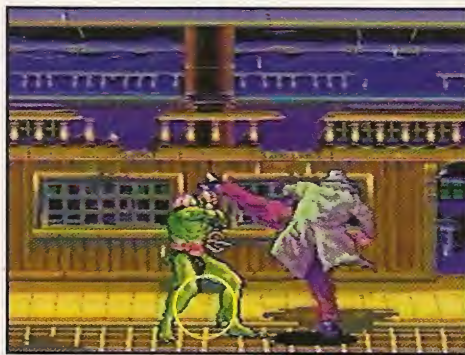


Mais fatais de cenários - Cada cenário deste jogo tem duas armadilhas mortais. Na edição passada, mostramos um fatal de cada tela. Agora, vamos mostrar mais alguns que descobrimos.

Como dar os fatais - Caso você não tenha visto a matéria da edição 87, fique ligado no procedimento para fazê-los acontecer. Quando estiver faltando apenas um tequinho de energia para liquidar o perdedor, faça-o ficar exatamente no local do cenário indicado com um círculo. Detone a vítima e coloque o balde embaixo da tevé, pois vai sobrar sangue pra todo lado.



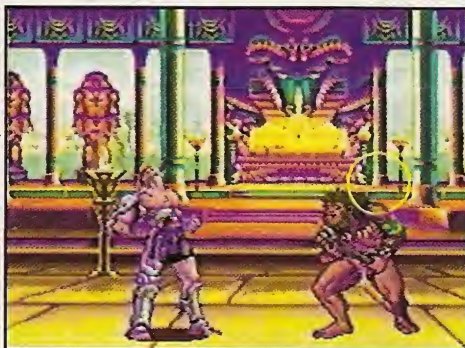
Tela do navio - Empurre o perdedor para o canto esquerdo e dê qualquer golpe. Você verá ele ser trucidado por um tubarão.



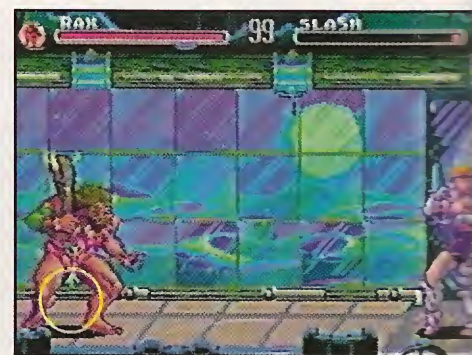
Tela do navio (2) - Coloque a vítima bem embaixo do mastro central e elimine-a. Um enorme gancho aparece e... bem, você já pode imaginar.



Tela do circo - Deixe o oponente em frente à cortina direita da segunda porta. Um fusquinha cheio de palhaços cairá em cima do coitado.



Tela do farol - Deixe a vítima com o ombro esquerdo alinhado em relação ao pilar. Um fantasma carnívoro virá visitá-la.



Tela do ventilador - A vítima deve ficar abaixo do terceiro quadrado no teto à esquerda do ventilador. Quando derrotada, ela levará um banho de ácido.



Tela da caveira - Deixe o perdedor em frente à estátua da esquerda. Ele será incinerado na fornalha dentro da caveira.



Tela do ringue - Colocando a vítima no ponto exato mostrado pela foto, ela será pulverizada por robózinhas voadoras.



DEMON'S Crest

3
N
E
S

Password - Experimente esta curiosa password enviada pelo leitor Rogério Hermenegildo, de S. José do Rio Preto (SP). Com ela, você entra no game sem inimigos: RBNL XHGB VGGB LYLD.



The Tick

3
N
E
S

Seleção de fases - Aí vai uma dica que pode deixar o jogo mais interessante. Mas é danada de fazer... Bom, ligue o game e aperte Start para acessar a tela de opções. Nesta tela, selecione 2 para Arthur, sete para Lives e 4 para Continues. Em seguida, escolha Test Sound e selecione Teleport. Aperte Start e a palavra Cheat deve aparecer na tela. Comece o game, pause-o e aperte Select para acessar a tela de seleção de fases. Ufa!



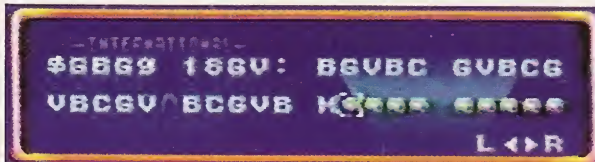
International Superstar Soccer

3
N
E
S

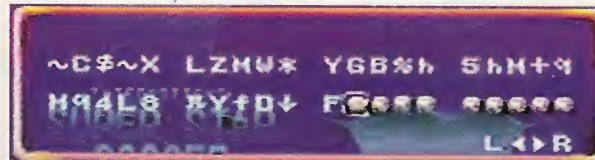
Palavras - Para a galera que está fissurada neste ótimo cartão de futebol, aí vão algumas palavras maneiras do leitor Jan Aves de Almeida, de São Paulo.



Final Brasil x Escócia



Alemanha x Super Star



Brasil x Super Star



A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAME



AGORA EM 2
ENDEREÇOS

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MOREIRA
DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

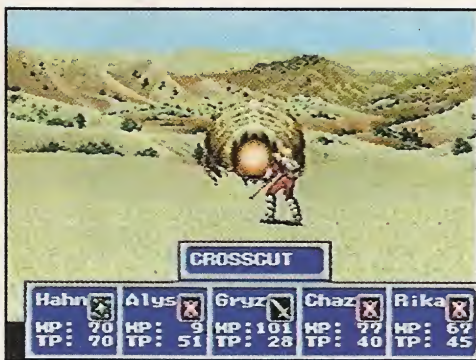
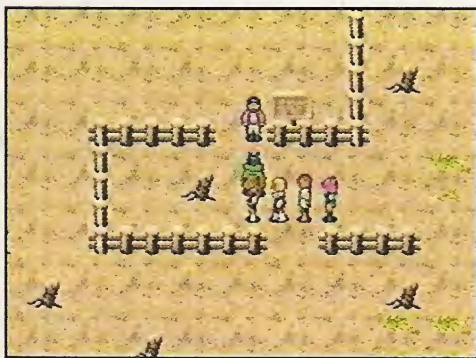
Phantasy Star 4

M
E
G



Acumule experiência e dinheiro - Como em qualquer RPG que se preze, dinheiro e experiência são fundamentais para progredir. Em Phantasy Star 4 você pode acumular uma boa quantidade destes itens realizando oito trabalhos especiais. Veja quais são, onde descolá-los e qual sua tarefa.

The Ranch Owner - No rancho de minhocas (worms) de Mile, a situação ficou fora de controle porque os bichos cresceram muito e transformaram-se em monstros. Cada worm que você eliminar lhe renderá 5000 pontos de experiência.



Dying Boy - Procure por Mr. Culvers em Turinco. Ele pedirá alguns itens de Termi para seu filho, que está doente. Traga o Alis Sword, um brinquedo que fará o garoto curar-se.



Tinkerbell's Dog - Um morador de Aiedo pede sua ajuda para encontrar um cachorro perdido. Ele pode estar em qualquer lugar, mas procure em Monsen — você pode estar com sorte. Leve um shortcake, pois sem este item o cachorro não virá até você.



Stain in Line - O chefe da cidade de Uzo, ao sul de Aiedo, está pagando uma recompensa para quem encontrar suas duas filhas. Elas saíram a passeio num bote e ficaram presas em Aiedo. Vá para Uzo e depois para Aiedo.

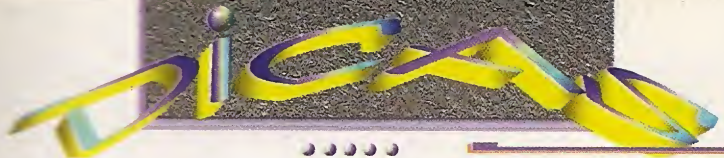
Fissure of Fear - A missão é resgatar um menino em Monsen. Ele ficou preso numa rachadura aberta no chão por um terremoto. Detone uma lesma gigante que ameaça o menino e você o salvará.

Missing student - Uma estudante desapareceu na cidade de Piata. Você a encontrará num templo em Kadary. Leve o item Perolymate, encontrado em Termi, para que ela recobre a memória.



Man with Twist - Ainda em Turinco procure Mr. Sekrerias. Todas as sementes que ele está plantando são comidas pelos pássaros. A culpa é do líder das aves: apesar da aparência bonita dele, não tenha pena e elimine-o.





Top Gear 2

MEGA

Todas as fases - O Samuel Cardoso Santiago Júnior esraçalhou nas pistas do game e mandou todas as passwords pra quem estiver afim.

- Britain** - KUF[2HQL CHL2 9GKT
- Canada** - QYC[4H2L PHL2 1GCU
- Egypt** - KYF2 4K2L PHL2 1GNU
- France** - YUC2 2K2L PHL] 24P6
- Germany** - ZUF2 4H28 P#L] Z4D6
- Greece** - YY6J 252H CJL2 Y4CT
- India** - ZYK? 4HD8 P#L] 24C6
- Ireland** - S#H? 4KD4 D#Z] ZJP6
- Japan** - LFH8 4KD9 P#L] 8GD6
- Scandinavia** - SFKB 2HD9 P\ L] 8JP6
- South America** - ZDJ? 2HD4 D#L% [GN6
- Spain** - 4DG8 4HD8 P#L% [GN6
- Switzerland** - Z%T4 2HD4 D#L% Z6P6
- U.S.A.** - Z%S? 2HD8 D#L% 26C6



Top Gear 2

SNES



Passwords - Daniel Neri da Silva manda duas passwords invocadas para começar o jogo com todos os itens. Anote: no modo 1 player, F5RT HFYN H)JV NW##QP C<)WW; e no modo 2 players, 1YLM B<QG B8CN GP5JH (98PP).

Outra password - Os incansáveis apreciadores deste jogo continuam calejando os dedos em busca da password perfeita. Esta aqui, do leitor Matheus Leandro, de São José dos Campos (SP), é para jogar na última fase com um supercarro e 182 mil dólares na caixinha. Segure: Y)53 <B#4 PLGT <>P?# 1VT>>.

Ridge RACER

PLAYSTATION

Black Car - É difícil conseguir pilotar esta supermáquina, mas vale a pena. Antes de qualquer coisa é preciso terminar todas as provas em 1º lugar. Depois escolhe T.T. (Time Trial) no Course Mode

e você verá que ali existe um carro preto: é o Black Car, o mais veloz do game. Para que ele seja seu é preciso ultrapassá-lo e chegar em primeiro lugar nesta prova. Legal, né?

ROCK & ATITUDE



REVISTA BIZZ



NAS BANCA

STREET FIGHTER ZERO

Luta - 1 ou 2 jogadores
Lançamento mundial em agosto, inclusive Brasil

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●

Bola dentro! O personagens novos são bons e o visual e sons ficaram ótimos. É a melhor versão entre as que têm gráficos tradicionais, em desenho

COMANDOS

São os mesmos de outros arcades de luta da Capcom. Os três botões superiores são os de soco e os três de baixo são os de chute. A potência da esquerda para direita, é fraca, média e forte

★ Quando o level de combo estiver no máximo (o 3) execute o combo com os três botões de soco ou chute e curta uma sequência de golpes animais.

★ Quando o golpe pede apenas botão de Soco ou Chute, fique esperto: use o chute ou o soco fortes, para o golpe sair mais forte

E como se os personagens da Capcom tivessem em trado numa máquina do tempo. Chun-Li, mais recatada, esconde suas belas pernas em calças colantes. Ken está mais cabeludo e Ryu exhibe um rosto quase adolescente. Ao lado deles lutam personagens praticamente esquecidos, como Guy e Sodom de Final Fight, e Birdie e Adon, da primeira versão SF. Bison e Akuma estão no game, mas é preciso uma manha para acioná-los.

Estas são algumas das surpresas de Street Fighter 0, o mais novo arcade de luta da Capcom. Mas o clima de flashback fica só na aparência dos personagens. Em termos de jogabilidade, golpes e recursos, SFO dá continuidade à saga. Talvez por esta mistura de antigo e novo houve muita confusão na escolha do nome — SFO, SF Legends ou SF Alpha. Bom, no Brasil é Zero e é isso o que importa. Agora, pra não perder o costume, FIGHT!

COMBOS

Os combos viraram marca registrada de Street Fighter e da Capcom. Nesta versão, eles foram incrementados e agora a sua barra de Combo pode ter três níveis de Level, dependendo de estar em 1/3, 2/3 ou cheia. A potência de seu golpe sai proporcionalmente ao seu nível de carregamento. Assim, quanto mais cheia sua barra estiver, mais porradas seu inimigo vai levar. Yeah!



Esta é a nova barra de energia para carregar os combos até três vezes. Ou melhor, Super Combos

CENÁRIOS

Há algo de novo no ar. Apesar de manter os cenários típicos da série, com estátuas e cenas orientais, as cores, definição e o brilho lembram Darkstalkers e X-Men. Nos sons é possível sentir pequenas diferenças, como o acréscimo de graves no bater dos golpes e ecos nos gritos. Tem coisas que nascem e não mudam: a comemoração da Chun-Li, por exemplo, é a mesma. YA-TA!



Deem uma sacada no visual dos cenários. Não parece Darkstalkers?

OS MISTÉRIOS DO GAME

Fator Zero 1: Akuma e M. Bison - Este nós matamos. Eles estão escondidos no jogo, mas já descobrimos como acioná-los. Veja no texto de cada um.

Fator Zero 2: Reverse - É uma defesa com contra-ataque arrasador. Cada lutador tem o seu, mas ainda não se sabe como acionar cada um. Na tela aparece, por ex.: **3CANCEL**, significando que seu inimigo não o acertou e você ainda lhe deu 3 golpes.

Fator Zero 3: Auto Guard - É a defesa automática, que você já conhece de X-Men Children of the Atom. Com ela acionada você só precisa atacar, pois o computador faz a defesa pra você. As revistas japonesas mostraram a tela de acionamento do Auto Guard em SFO, mas não a vimos na máquina brasileira. Será que vai aparecer?

Fator Zero 4: ? - A Capcom garante que ele existe e está no jogo, mas ninguém ainda descobriu o que é, como ou quando usar.

FERAS NAS RUAS

ROSE

Uma supergata, que aparece vestida como se fosse sair à noite. Seu principal trunfo é rebater magias.



- Magia - ↓ ↘ →, Soco
- Agarrão no ar - ↓ → ↘, Soco
- Anula magia 1 - ↓ ↙ ←, Soco fraco
- Anula magia 2 (devolve) - ↓ ↙ ←, Soco médio
- Anula magia 3 (devolve em diagonal) - ↓ ↙ ←, Soco forte
- Sequência com agarrão - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco



- Combo 1 - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
- Combo triangular - ↓ ↙ ←, Chute
- Facão - ← ↓ ↙, Chute
- Joelhada - ↓ ↘ → ↗, Chute
- Combo 2 - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, Chute

KEN

Amanteada vai adorar. Bonitão, quem, bonitão e bonito. Parece até ator brasileiro.



- Facão - ← ↓ ↙, Soco
- Magia Hadoken - ↓ ↘ →, Soco
- Dragon Punch - → ↓ ↘, Soco
- Horizontal Kick - ↓ ↙ ←, Chute
- Dragon Punch diagonal (Combo 2) - → ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

CHARLIE

Bonito, topetudo e muito playboy. Ele tem todos os golpes e gritos do Guile e tudo indica que é o próprio, antes de virar coronel. Consultamos a Capcom daqui e dos EUA e eles não confirmaram.



- Sonic Boom - ← (2s), →, Soco
- Facão (Flash Kick) - ↓ (2s), ↑ + Chute
- Combo (Super Sonic Boom) - ← (2s), →, ←, →, Soco
- Combo - ← (2s), → ← →, Chute

Super Flashkick - ↙ ↘ ↙ ↗ + Chute

ADON

Este é um velho amigo ou inimigo do primeiro Street Fighter. Sua técnica e estilo são as mesmas de seu mestre Sagat.



- Superpilão - perto, 2x 360 →, Soco
- Pilão - perto do inimigo, 360 →, Soco
- Arrastão - longe do inimigo, 360 →, Chute
- Facada - → ↓ ↘, Soco
- Superarrastão - 2x 360 →, Chute
- Combo - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

SODON

Muito temido em Final Fight por causa de suas enormes espadas. Mas agora você tem que se preocupar com seus perigosos Saïs (armas de origem japonesa).

SAGAT

Aqui ele luta no auge de sua forma física. Apesar de seu tamanho, esbanja agilidade.



- Tiger Shot High - ↓ ↘ →, Soco
- Tiger Shot Low - ↓ ↘ →, ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute
- Chute
- Tiger Knee (joelhada) - ↓ → ↘, Chute
- Tiger Uppercut - ↓ → ↘, Soco
- Super Tiger Shot (combo) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
- Combo - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, Chute

AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME ! AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...

Chega de levar Game Over!

Escolha seu jogo, memorize o código correspondente

DISK 900-0969 e aguarde o momento de discar o código do jogo escolhido.

Por enquanto só no Estado de São Paulo

SUPER NES Códigos e jogos

- 502 Aladdin - estágios finais/passwords
- 660 Animaniacs-cmd/itens/fase inicial e 1
- 664 Animaniacs-fases finais/passwords
- 503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
- 506 Battletoads x D Dragon - fas. finais
- 575 Capitão Comando
- 511 Contra 3 - até fase 3
- 512 Contra 3 - fases finais
- 513 Cool Spot
- 514 Demons Crest - até fase 5
- 515 Demons Crest - fases finais/passw
- 518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
- 519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
- 520 Donkey Kong - itens/amigos deles
- 525 Fatal Fury Special - geese / terry
- 526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
- 527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 576 Fievel
- 529 Fifa Soccer International
- 577 Fighters History
- 530 Flintstones
- 533 GOLF Trop - Pateta
- 534 Home Alone 2
- 555 Indiana Jones-cmd/itens/fases 1 a 3
- 556 Indiana Jones-fases finais/passwords
- 578 International Star Soccer
- 535 Jungle Book
- 575 Justice League-aquaman/superman/batman
- 580 Justice League-flash/arqueiro/m.maravilha
- 536 Kungy's S Fun House
- 537 Lam King - até fase 1
- 538 Lam King - fases 2 a 6
- 539 Lam King - fases 7 a 10
- 531 Necrom Carnage
- 532 Negan X2-acessór/armas/fase inicial a 2
- 533 Negan X2-fases 3 a 13
- 534 Negan X2-fases 14 a final/dica especial
- 535 Negan X2-passwords
- 536 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
- 537 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
- 538 Mortal Kombat 2 - li.kang/scorpion
- 539 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
- 540 Mortal Kombat 2 - reptile/k.lao/jony
- 541 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
- 542 Mortal Kombat 2 - passwords
- 543 Mortal Kombat 2
- 544 Mortal Kombat 2
- 545 Mortal Kombat 2
- 546 Mortal Kombat 2
- 547 Mortal Kombat 2
- 548 Mortal Kombat 2
- 549 Mortal Kombat 2
- 550 Mortal Kombat 2
- 551 Mortal Kombat 2
- 552 Mortal Kombat 2
- 553 Mortal Kombat 2
- 554 Mortal Kombat 2
- 555 Mortal Kombat 2
- 556 Mortal Kombat 2
- 557 Mortal Kombat 2
- 558 Mortal Kombat 2
- 559 Mortal Kombat 2
- 560 Mortal Kombat 2
- 561 Mortal Kombat 2
- 562 Mortal Kombat 2
- 563 Mortal Kombat 2
- 564 Mortal Kombat 2
- 565 Mortal Kombat 2
- 566 Mortal Kombat 2
- 567 Mortal Kombat 2
- 568 Mortal Kombat 2
- 569 Mortal Kombat 2
- 570 Mortal Kombat 2
- 571 Mortal Kombat 2
- 572 Mortal Kombat 2
- 573 Mortal Kombat 2
- 574 Mortal Kombat 2
- 575 Mortal Kombat 2
- 576 Mortal Kombat 2
- 577 Mortal Kombat 2
- 578 Mortal Kombat 2
- 579 Mortal Kombat 2
- 580 Mortal Kombat 2
- 581 Mortal Kombat 2
- 582 Mortal Kombat 2
- 583 Mortal Kombat 2
- 584 Mortal Kombat 2
- 585 Mortal Kombat 2
- 586 Mortal Kombat 2
- 587 Mortal Kombat 2
- 588 Mortal Kombat 2
- 589 Mortal Kombat 2
- 590 Mortal Kombat 2
- 591 Mortal Kombat 2
- 592 Mortal Kombat 2
- 593 Mortal Kombat 2
- 594 Mortal Kombat 2
- 595 Mortal Kombat 2
- 596 Mortal Kombat 2
- 597 Mortal Kombat 2
- 598 Mortal Kombat 2
- 599 Mortal Kombat 2
- 600 Mortal Kombat 2
- 601 Mortal Kombat 2
- 602 Mortal Kombat 2
- 603 Mortal Kombat 2
- 604 Mortal Kombat 2
- 605 Mortal Kombat 2
- 606 Mortal Kombat 2
- 607 Mortal Kombat 2
- 608 Mortal Kombat 2
- 609 Mortal Kombat 2
- 610 Mortal Kombat 2
- 611 Mortal Kombat 2
- 612 Mortal Kombat 2
- 613 Mortal Kombat 2
- 614 Mortal Kombat 2
- 615 Mortal Kombat 2
- 616 Mortal Kombat 2
- 617 Mortal Kombat 2
- 618 Mortal Kombat 2
- 619 Mortal Kombat 2
- 620 Mortal Kombat 2
- 621 Mortal Kombat 2
- 622 Mortal Kombat 2
- 623 Mortal Kombat 2
- 624 Mortal Kombat 2
- 625 Mortal Kombat 2
- 626 Mortal Kombat 2
- 627 Mortal Kombat 2
- 628 Mortal Kombat 2
- 629 Mortal Kombat 2
- 630 Mortal Kombat 2
- 631 Mortal Kombat 2
- 632 Mortal Kombat 2
- 633 Mortal Kombat 2
- 634 Mortal Kombat 2
- 635 Mortal Kombat 2
- 636 Mortal Kombat 2
- 637 Mortal Kombat 2
- 638 Mortal Kombat 2
- 639 Mortal Kombat 2
- 640 Mortal Kombat 2
- 641 Mortal Kombat 2
- 642 Mortal Kombat 2
- 643 Mortal Kombat 2
- 644 Mortal Kombat 2
- 645 Mortal Kombat 2
- 646 Mortal Kombat 2
- 647 Mortal Kombat 2
- 648 Mortal Kombat 2
- 649 Mortal Kombat 2
- 650 Mortal Kombat 2
- 651 Mortal Kombat 2
- 652 Mortal Kombat 2
- 653 Mortal Kombat 2
- 654 Mortal Kombat 2
- 655 Mortal Kombat 2
- 656 Mortal Kombat 2
- 657 Mortal Kombat 2
- 658 Mortal Kombat 2
- 659 Mortal Kombat 2
- 660 Mortal Kombat 2
- 661 Mortal Kombat 2
- 662 Mortal Kombat 2
- 663 Mortal Kombat 2
- 664 Mortal Kombat 2
- 665 Mortal Kombat 2
- 666 Mortal Kombat 2
- 667 Mortal Kombat 2
- 668 Mortal Kombat 2
- 669 Mortal Kombat 2
- 670 Mortal Kombat 2
- 671 Mortal Kombat 2
- 672 Mortal Kombat 2
- 673 Mortal Kombat 2
- 674 Mortal Kombat 2
- 675 Mortal Kombat 2
- 676 Mortal Kombat 2
- 677 Mortal Kombat 2
- 678 Mortal Kombat 2
- 679 Mortal Kombat 2
- 680 Mortal Kombat 2
- 681 Mortal Kombat 2
- 682 Mortal Kombat 2
- 683 Mortal Kombat 2
- 684 Mortal Kombat 2
- 685 Mortal Kombat 2
- 686 Mortal Kombat 2
- 687 Mortal Kombat 2
- 688 Mortal Kombat 2
- 689 Mortal Kombat 2
- 690 Mortal Kombat 2
- 691 Mortal Kombat 2
- 692 Mortal Kombat 2
- 693 Mortal Kombat 2
- 694 Mortal Kombat 2
- 695 Mortal Kombat 2
- 696 Mortal Kombat 2
- 697 Mortal Kombat 2
- 698 Mortal Kombat 2
- 699 Mortal Kombat 2
- 700 Mortal Kombat 2
- 701 Mortal Kombat 2
- 702 Mortal Kombat 2
- 703 Mortal Kombat 2
- 704 Mortal Kombat 2
- 705 Mortal Kombat 2
- 706 Mortal Kombat 2
- 707 Mortal Kombat 2
- 708 Mortal Kombat 2
- 709 Mortal Kombat 2
- 710 Mortal Kombat 2
- 711 Mortal Kombat 2
- 712 Mortal Kombat 2
- 713 Mortal Kombat 2
- 714 Mortal Kombat 2
- 715 Mortal Kombat 2
- 716 Mortal Kombat 2
- 717 Mortal Kombat 2
- 718 Mortal Kombat 2
- 719 Mortal Kombat 2
- 720 Mortal Kombat 2
- 721 Mortal Kombat 2
- 722 Mortal Kombat 2
- 723 Mortal Kombat 2
- 724 Mortal Kombat 2
- 725 Mortal Kombat 2
- 726 Mortal Kombat 2
- 727 Mortal Kombat 2
- 728 Mortal Kombat 2
- 729 Mortal Kombat 2
- 730 Mortal Kombat 2
- 731 Mortal Kombat 2
- 732 Mortal Kombat 2
- 733 Mortal Kombat 2
- 734 Mortal Kombat 2
- 735 Mortal Kombat 2
- 736 Mortal Kombat 2
- 737 Mortal Kombat 2
- 738 Mortal Kombat 2
- 739 Mortal Kombat 2
- 740 Mortal Kombat 2
- 741 Mortal Kombat 2
- 742 Mortal Kombat 2
- 743 Mortal Kombat 2
- 744 Mortal Kombat 2
- 745 Mortal Kombat 2
- 746 Mortal Kombat 2
- 747 Mortal Kombat 2
- 748 Mortal Kombat 2
- 749 Mortal Kombat 2
- 750 Mortal Kombat 2
- 751 Mortal Kombat 2
- 752 Mortal Kombat 2
- 753 Mortal Kombat 2
- 754 Mortal Kombat 2
- 755 Mortal Kombat 2
- 756 Mortal Kombat 2
- 757 Mortal Kombat 2
- 758 Mortal Kombat 2
- 759 Mortal Kombat 2
- 760 Mortal Kombat 2
- 761 Mortal Kombat 2
- 762 Mortal Kombat 2
- 763 Mortal Kombat 2
- 764 Mortal Kombat 2
- 765 Mortal Kombat 2
- 766 Mortal Kombat 2
- 767 Mortal Kombat 2
- 768 Mortal Kombat 2
- 769 Mortal Kombat 2
- 770 Mortal Kombat 2
- 771 Mortal Kombat 2
- 772 Mortal Kombat 2
- 773 Mortal Kombat 2
- 774 Mortal Kombat 2
- 775 Mortal Kombat 2
- 776 Mortal Kombat 2
- 777 Mortal Kombat 2
- 778 Mortal Kombat 2
- 779 Mortal Kombat 2
- 780 Mortal Kombat 2
- 781 Mortal Kombat 2
- 782 Mortal Kombat 2
- 783 Mortal Kombat 2
- 784 Mortal Kombat 2
- 785 Mortal Kombat 2
- 786 Mortal Kombat 2
- 787 Mortal Kombat 2
- 788 Mortal Kombat 2
- 789 Mortal Kombat 2
- 790 Mortal Kombat 2
- 791 Mortal Kombat 2
- 792 Mortal Kombat 2
- 793 Mortal Kombat 2
- 794 Mortal Kombat 2
- 795 Mortal Kombat 2
- 796 Mortal Kombat 2
- 797 Mortal Kombat 2
- 798 Mortal Kombat 2
- 799 Mortal Kombat 2
- 800 Mortal Kombat 2

MEGA DRIVE Códigos e jogos

- 001 Art of Fighting - ryo/robert
- 003 Beavis & Butt Head
- 185 Brutal-cmd/modos/kung/prince/ivan
- 186 Brutal-chedah/kendo/r rat/foxy/passw
- 287 Dune 2-tanques/costruções/missões 1 e 2
- 188 Dune 2-missões finais/passwords
- 004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
- 009 Fatal Fury 2 - terry/maj/cheng/wolfgang
- 012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
- 013 Ferrari GP - passwords
- 015 Fifa Soccer - dicas
- 016 Fifa Soccer - opções/estratégias
- 017 Fifa Soccer - passwords
- 018 Fifa Soccer 95
- 022 Flintstones
- 199 Joe & Mac
- 023 Jungle Book
- 197 Justice League-aquaman/superman/batman
- 198 Justice League-flash/arqueiro/m. maravilha
- 027 Krusty's S. Fun House
- 028 MarioAndretti Facing
- 032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
- 033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
- 034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
- 035 Mortal Kombat 2 - kitana/milena
- 036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
- 037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
- 038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
- 039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
- 040 NBA Jam
- 200 NBA Jam T.E. - dicas tela tonight matchup
- 201 NBA Jam T.E. - personagens secret - A a F
- 202 NBA Jam T.E. - personagens secret - G a M
- 203 NBA Jam T.E. - personagens secret - K a W
- 041 Nigel Mansel
- 045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
- 046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
- 204 Pirates Dark Water-itens/fases 1 a 3
- 205 Pirates Dark Water-f. finais/passw/dica
- 047 Power Rangers - lutadores chefes
- 048 Power Rangers - lutadores normais
- 051 Prince of Persia - fases finais/passw
- 055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
- 056 Road Rash 2 - passwords
- 057 Road Rash 3
- 206 Robocop X Terminator-armas/fases 1 a 5
- 207 Robocop X Terminator-finais/dicas
- 189 Rockman Mega World-Rockman I
- 190 Rockman Mega World-Rockman II
- 191 Rockman Mega World-Rockman III
- 058 Samurai Showdown
- 059 Sonic & Knuckles - até fase 1
- 060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
- 061 Sonic & Knuckles - fases finais
- 062 Sonic 3 - até fases de bonus
- 063 Sonic 3 - fases normais
- 192 Sparkster
- 064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
- 065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison/zangf
- 066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
- 067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hawk/djay
- 208 Stargate
- 068 Tinytoon All Star - futebol/bask/passw
- 069 Tinytoon All Star - modo/bolicho/hiting
- 070 Top Gear 2 - dicas
- 071 Top Gear 2 - passwords
- 193 Urban Strike-cmd/itens/missões 1 e 2
- 194 Urban Strike-missões finais
- 072 Virtua Rancing
- 209 Warlock
- 195 Zero Tolerance-access/agente/passw
- 196 Zero Tolerance-passwords finais



Estes são apenas alguns dos jogos. Para receber a lista completa e Bottons Disk Games escreva para Cx. Postal 60053 CEP 05096-970 - São Paulo - SP e mande o nome e o endereço completo das suas locadoras.

Só R\$ 1,20 por minuto ! Interurbanos Grátis !

Cobrados em sua conta telefônica em até 45 dias. Peça a permissão de seus pais



DOUBLE DRAGON Technos Game em CD

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●●●

SOM ●●●●●

DESAFIO ●●●●●

DIVERSÃO ●●●●●

JOGABILIDADE ●●●●●

ORIGINALIDADE ●●●●●

Uma série que começou com jogos de ação e já pode figurar na lista dos melhores games de luta. Mas esta versão poderia ter chefes mais difíceis e maior variedade de golpes

COMANDOS

Há 23 possibilidades de configuração para os comandos gerais: um exagero! Nos golpes especiais, onde se lê botão significa que você deve executar a seqüência e apertar qualquer botão, sacou?

A	Soco fraco
B	Soco médio
C	Chute fraco
D	Chute médio
↑	Pulo
←	Defesa

★ Os cenários deste game ficaram arrasadores. Algumas telas têm scroll de 360 graus e giram durante toda a luta. Demais!

Os irmãos gêmeos Billy e Jimmy Lee estréiam no badalado Neo Geo CD. A série Double Dragon começou no 8 Bits da Nintendo, no esquema de jogo de ação com itens. O último sucesso da dupla foi The Shadow Falls (Double Dragon 5), para Mega e SNES, mas já no esquema de luta head-to-head, tipo SF e MK. Billy e Jimmy estrearam também nos cinemas este ano, no Brasil, mas o filme não emplacou. Dos personagens conhecidos na série, este game traz apenas os dois irmãos e Abobo; oito são novos. O som e o visual estão chapantes, incluindo efeitos de zoom in e out nas lutas. A lentidão de acesso nas telas é compensada pelos belos cenários e pela definição muito boa dos gráficos.

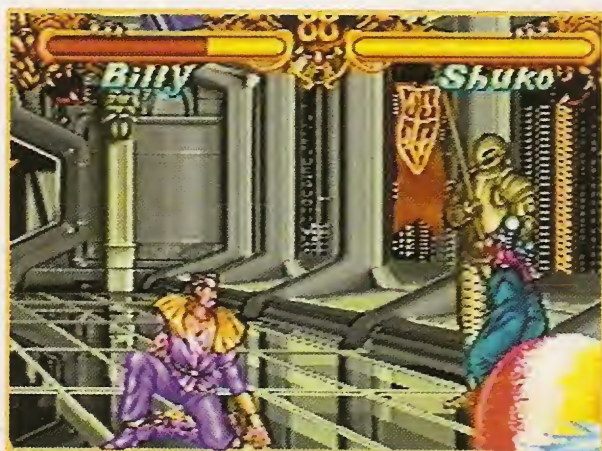


DOUBLE DRAGON

REAL BATTLE ACTION GAME

GOLPES COM EFEITO

Cada personagem tem apenas três ou quatro golpes e já dá pra conhecer alguns comandos na própria tela de seleção de personagem. O Charge só pode ser executado quando sua barra de energia está cheia. Para Billy e Jimmy, o Charge dá uma superforça que torna muito poderosos todos os seus golpes. Nos demais personagens, o Charge é um golpe especial e apenas às vezes incrementa algum outro. Experimente executar os golpes especiais quando o charge estiver ativado e veja o efeito. Quanto aos modos de jogo, são os comuns dos games de luta: desafio até o chefe final do torneio, ou um simples head-to-head, sempre com três rounds.



Shuko é um dos dois chefes finais. É muito poderoso, mas com habilidade você poderá vencê-lo.

MICRO PERSONAGEM



Pause o game e aperte qualquer botão. Seu personagem vai ficar pequenino, mas com os mesmos poderes

DULTON

Ele é o melhor lutador do game. Além de forte, é ágil e suas magias são devastadoras.

Soco sônico - ↓ ↘ → + botão

Fogo puro - qualquer botão várias vezes



Charge (Bola de fogo gigante) - ↓ ↘ → + 2 botões

JIMMY LEE

Charge - os quatro botões



Dragon Punch -
→ ↓ ↘ + botão

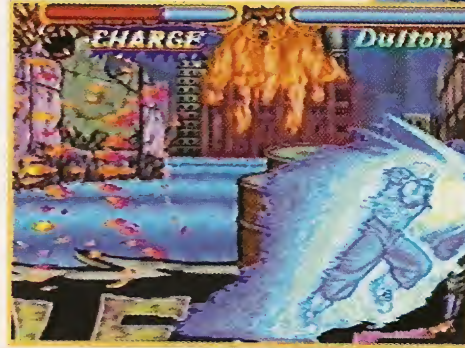
Especial 2 - ↓ ↘ → +
botão



BILLY LEE

Charge - os quatro botões

Magia das cobras - ↓ ↙ ↘ +
botão



Dragon Punch -
→ ↓ ↘ + botão

Dragão - ↓ ↘ → + 2 botões



EDDIE

Charge (Joelhada de fogo)

- → ↓ ↘ + 2 botões

Chute especial -

→ ↓ ↘ + botão

Joelhada de fogo curta -

↓ 2s ↑ + botão

Magia de fogo subterrâneo -

↓ 2s ↑ + 2 botões



MARIAN

Charge (Voada sônica) -

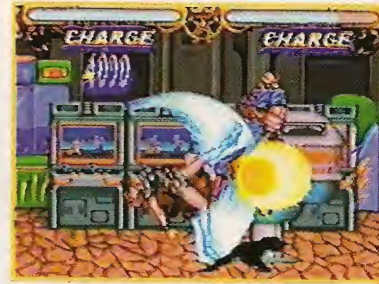
↓ 2s ↑ + 2 botões

Voada sônica baixa -

↓ 2s ↑ + botão

Voada simples com pernas -

← 2s → + botão



Voada poderosa com pernas -
← 2s → + 2 botão

REBECCA

Charge (Seqüência de socos) -

→ ↓ ↘ + 2 botões

Dragon Punch - → ↓ ↘ + botão



Pássaro-foice -
↓ ↘ → + botão

Foice de fogo -
↓ ↘ → + 2 botões



BURNOY

Fogo rastejante -

↓ ↘ → + 2 botões

Corridinha - ← 2s → + botão

Charge (Corpo de fogo) -

← 2s → + 2 botões

Fogo no chão -
↓ ↘ → + botão



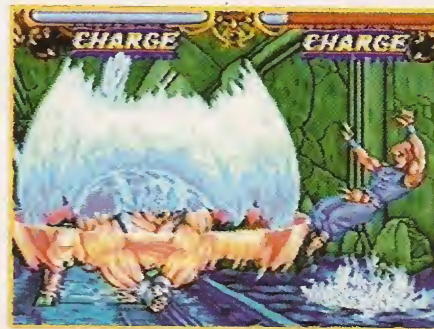
ABOBO

Braçada - → ↘ ↓ + botão

Agarrar e jogar -

→ ↘ ↓ ↙ ← + botão

Charge (Magia das braça-
das) - → ↘ ↓ + 2 botões



AMOM

Estrelas - ↑, ← ↓ + botão



Charge (Salto na cabeça) -
↓ 2s ↑ + 2 botões

Corrida com cotovelada -
← 2s → + botão

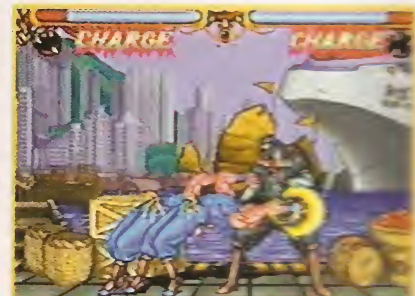


CHENG-FU

Charge (Seqüência de porra-
das) - → ↓ ↘ + 2 botões

Superchute - ↓ ↙ ← + botão

Socos no estômago -
↓ ↘ → + botão





SHINOBI Sega

Aventura - 1 jogador

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●
- DESAFIO ●●●
- DIVERSÃO ●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●

Game da hora. Cenários, imagens digitalizadas, movimentos e sons, tudo ficou em cima.

COMANDOS

Veja os dos movimentos especiais nas fotos

A	Shurikens
B	Espadada
C	Pulo
C e, no alto,	Pulo duplo
C de novo	

★ A bolinha amarela repõe um pouco de energia e a vermelha completa. Junte dez das azuis para ganhar uma vida extra

★ Três bolinhas juntas dão o poder multininja, que é uma ótima defesa

★ Quando você encontra dois shurikens cruzados, ganha dez dos simples

★ No Stage 7, estoure as caixas de madeira: elas escondem energia



AVENTURA ORIENTAL

O game traz nove fases em seqüência, com ótimas digitalizações de filmes entre cada uma. Não há situações pirantes e são poucos itens.

Debulhamos no modo Easy, mas você pode escolher também entre Normal ou Hard. O que muda nos três é apenas a barra de energia.

Na tela de Options dá pra escolher o número de shurikens, de 0 a 100. No caminho, Joe Musashi pode encontrar magias, como a do Samurai Gigante e a das Cobras, que o ajudam a vencer as brigas. A versão de Mega Drive tinha maior variedade de magias, mas as desta versão são mais bonitas.

Joe Musashi já estrelou várias versões para o Mega Drive e não há quem não curta este clássico das artes marciais. Agora o ninja pinta no Saturno e simplesmente arrasa. O game ficou detonante nos sons e gráficos e tem um bom loading: você não espera muito tempo até carregar a fase. A história é baseada na primeira aventura da série e conta a luta de Joe para salvar sua amada Naoko do malvado Zeed. Dá para entrar no clima, mesmo sem saber japonês.

AGILIDADE NINJA

Esta versão é mais simples e bonita que a do Mega: a Sega preferiu investir nos cenários e movimentos. Na versão de 16 Bits, Joe começava desarmado, só defendia os shurikens, não escalava paredes e dava apenas o pulo duplo de defesa. Agora ele arrasa: já sai com espada, escala, rebate shurikens, pinta e borda. Confira!



C, ↓, B - Mortal



↑ ↗ →, B - Bolinha com espadada



→ + B - Espadada



C, A - Pulo duplo com shurikens



↑ ↗ → - Bolinha no chão



C, B - Pulo duplo com espadada



→ →, B - Espadada no chão



B segurado - Defesa



B várias vezes - Seqüência de espadadas



→, C - Escalar

UM NINJA LUTA POR SUA AMADA

STAGE 1

O chefe é uma máscara. Para detoná-lo, use a magia da cobra e espere o resultado

STAGE 2

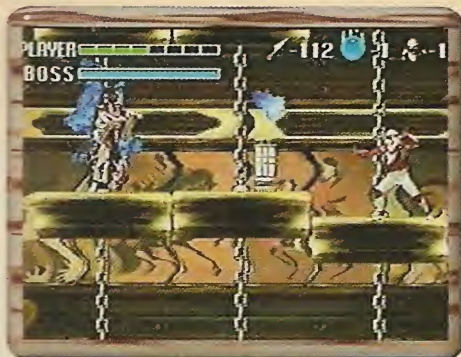
Faça a fase toda subindo pelas árvores. Chegando no alto, você luta contra um personagem de Teatro Kabuki. Use sua espada para rebater apenas os shurikens quádruplos. Depois de vencê-lo, entre no templo.

STAGE 3

O chefe é uma espécie de gárgula. Use pulo duplo e espadadas.

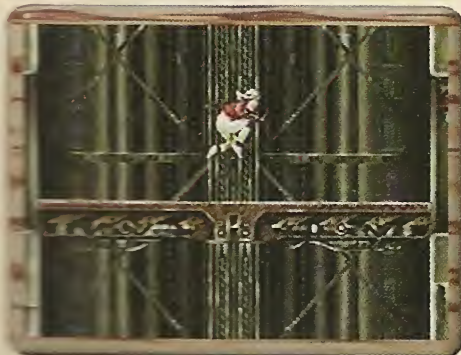
STAGE 4

Derrote o guerreiro azul para abrir a passagem que ele protege.



O guerreiro envolto em fumaça é o chefe. Siga-o pelas plataformas e rebata a sua magia com espadadas

STAGE 5



Na segunda tela, você desce vertiginosamente por este elevador e depois deve subir esquivando os ninjas

STAGE 6



Este falso Bruce Lee movimentar-se com muita rapidez. Pulos duplos na cabeça do cara

STAGE 7

Arrebente sem piedade o caminhão verde. Lá estará a magia do Samurai Gigante

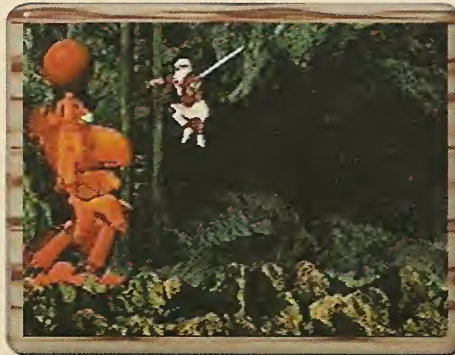


Quando o guerreiro vermelho estiver piscando não adianta atacar. Espere e dê espadadas pelas costas

STAGE 8



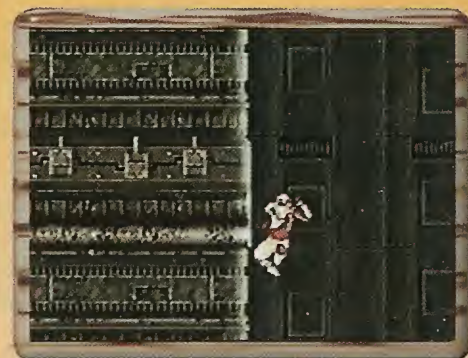
No alto, alterne pulos duplos com arremessos de shurikens para afugentar abutres e ninjas



O robô tem vários ataques: acerte-o na cabeça

STAGE 9

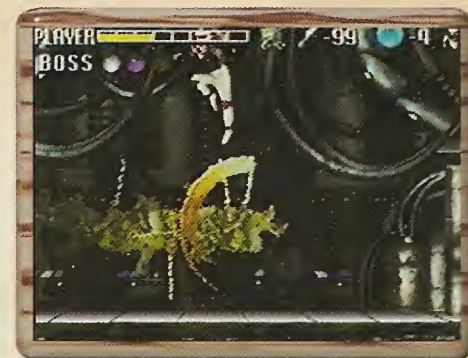
A fase final é cabeluda. Você deve seguir sempre correndo, ora caindo nos buracos da parte inferior para proteger-se dos mísseis, ora pulando nas aberturas da parte superior para encontrar energia. Pequenas luzes vermelhas indicam quando vem míssil: abaixe-se e corra para cair no buraco. Nesta fase você vai ter que escalar bastante.



Pule sobre os mísseis para chegar às aberturas da parte superior e papar energia. Os buracos do chão não têm fundo: agarre-se nas paredes

CHEFE FINAL

A energia do boss é medida por bolinhas coloridas que ele dispara na luta. Além de desviar dos ataques, você deve pegar as bolinhas para zerar a energia dele



Primeiro ele ataca com o poder amarelo, que é fácil de defender. Quando ele atacar com o azul, do pássaro, proteja-se das penas letais ficando no centro da figura



Para combater o ataque do dragão vermelho, aproxime-se da cabeça dele e depois use pulos duplos

PRIMAL RAGE

PRIMAL RAGE Probe

Luta - 1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy em Agosto

GRÁFICO ●●●●

SOM ●●●●

DESAFIO ●●●●

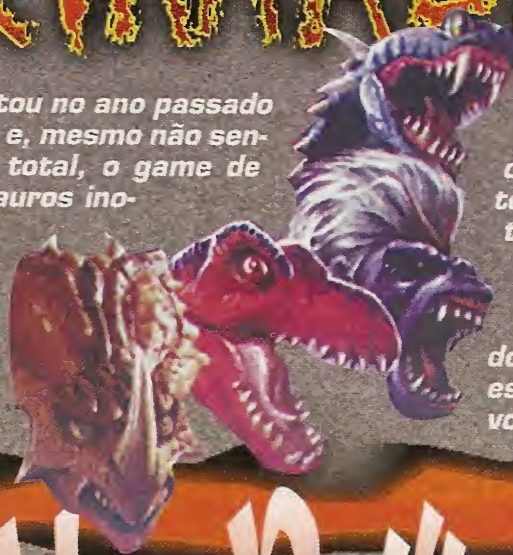
DIVERSÃO ●●●●

JOGABILIDADE ●●●●

ORIGINALIDADE ●●●●

Um game de luta que ganhou estilo próprio, graças aos golpes que você pode dar. Com o tempo, a Probe provavelmente revelará novos golpes.

Primal Rage pintou no ano passado para os arcades e, mesmo não sendo um sucesso total, o game de luta dos dinossauros inovou pelos golpes: mordidas e rabadas dignas de escandalizar Shiva e companhia. Agora sai a ver-



são para Mega, que ficou beleza. No esquema de luta head-to-head os monstros são de arrepiar. Eles têm golpes espertíssimos e os efeitos são arrasadores. Os cenários são caprichados e os personagens foram modelados e animados por computadores. O famoso "Fight" dos games de luta foi substituído pelo estridente "Rage!" (fúria). Confira e você não vai se arrepender.

UGHRR!!!

Blizzard Sauron

Inimigo ferrenho de Chaos. Seu gancho de esquerda é fatal. Blizzard vive no Himalaia e tem um sopro congelante aniquilador.



Sopro congelante - X + V + B segurados, → ← →

Haste de gelo - X + V + B - ↓ ↑

Gancho - B
Pulo voador - X, ↑
Agarrada no ar - Y + A
Pulo com soco - X + A, ← →
Grudar no pescoço e socar - perto do inimigo, X + B

Ele é um T-Rex. E não é preciso dizer que usa seu tamanho como vantagem. Tem movimentos bem largos. Suas passadas são um verdadeiro terremoto.



Terremoto - X + V + B, ↑ ↓



Escudo - X + A, ↓ ↑

Cabeçada com pulo - X + B segurados, ↓ ↑
Mordida de longe - Y

Diablo

Digamos que é um T-Rex menor. É o próprio chefe do inferno. Vive entre vulcões e tem um potente bafo de fogo.



Patada de vastadora - A



Bafo de fogo - V + B, ← ↓ →



Bolinha de fogo - V + B, ↓ →

Rabada - B
Cabeçada - X + B, ← ↓ →
Teleporte de fogo - Y + A + B, ↑

Raiva Instintiva

A história é um delírio: sete dinossauros sobreviveram a uma catástrofe causada pela queda de um meteoro. Os primitivos seres humanos convivem com essas criaturas nas aldeias em ruínas. Os ferozes animais não se importam com as pessoas e só querem lutar entre si pela conquista e domínio do território. E não economizam sangue do inimigo. Vencendo as lutas, aparece na tela um mapa do território conquistado, que por coincidência é uma cabeça de dinossauro mapeada.



Provando que o mundo é dos dinossauros, o mapa-mundi é uma cabeça de bicho

Modos de luta

Até dois jogadores podem viver esta contenda. Os modos de jogo são o Training - lutas simples, ou o Normal, com combates contra todos os adversários até a vitória. No Options você pode escolher de 3 a 5 rounds, além de escolher o tempo destes. Os rounds têm as seguintes etapas: First Blood, Vengeance (que são três vezes para o caso de cinco rounds) e Domination, o round final. No alto da tela você encontra um marcador de energia bem adequado: uma veia com sangue e coração pulsando.



Marcador de energia bem adequado. Quando a veia e o coração pulsam, o round está acabando

Armadon

Favoroso e assustador são adjetivos doces para esta criatura, que é um misto de vários dinossauros.



Agarrar e jogar - X + Y + A segurados, → ←



Bolinha de espinhos - Y + A, ↓ ↑



Chute - Y + A, ↓ ↑

Mordida - Y + A, ↓ ↑

Vertigo

Este bicho parece uma cobra. Vertigo tem uma ataque rápido e letal. Seu rabo é a parte mais perigosa de seu corpo.



Laser verde - X + A segurados, → →



Rabada de agulha - Y + A segurados, → →



Mordida - X

Teleporte - Y + B, ↓ ↓
Rabada pra cima - B
Rabada rasteira - X + A, ← ←

Chaos

Parecido em algumas coisas com o ser humano, Chaos é um gorila que usa golpes conhecidos como chute e soco. Orgulhoso como os primatas, é perigoso.

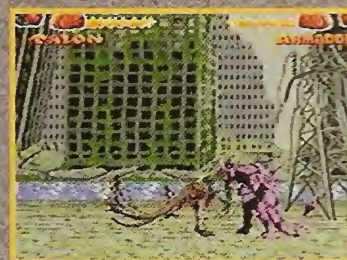


Esfera verde - Y + A segurados, ↓ ↓

Cabeçada - B

Talon

O estranho bicho é algo meio tigre, meio velociraptor. Ele pode percorrer longas distâncias. No seu ataque favorito, morde o adversário.



Giro simples - X + B, → →



Agarrar o pescoço - Y + B, ↓ ↓

Chute - A
Corrida com mordida - Y + A, → ↓ →

EU  **A**
JOVEM PAN

EU  **!**


JOVEM PAN SAT

TODO MUNDO OUVE

®



TOUGHMAN CONTEST

E.A. Sports
Esporte - 1 a 8 jogadores

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

Um game sem a pretensão de ser o máximo, mas que agrada pela objetividade. É para socar e aprender a socar. Bem legal!

COMANDOS

- T, A ou C Jab na cabeça
- A ou C Jab no corpo
- T, A ou C segurado Gancho
- B Uppercut
- T ou ↓ Defesa
- C Selecionar no menu
- B Retornar ao menu anterior

PASSWORDS

Regional Europa
AYKEVGBJBDD
ZV3NADCYA
SCUSBN
VWSCP

Las Vegas
NVSP
EVP

Todas as golpes - Basta digitar MRBUCKEYE

Nível Super-difícil - Digite SUPERG.



Você gosta de games de boxe mas não se satisfaz com o cart de Evander Holyfield, nem com outros. Então arrisque este jogo da EA Sports. Toughman Contest é mais um simulador que um jogo do esporte. São 14 golpes especiais para encher suas luvas e pra socar à vontade. Os gráficos são simples e cumprem seu papel, com visão frontal de simulador. Os lutadores quase não se movem e você é apenas um contorno verde, com luvas vermelhas, encarando o adversário de frente.

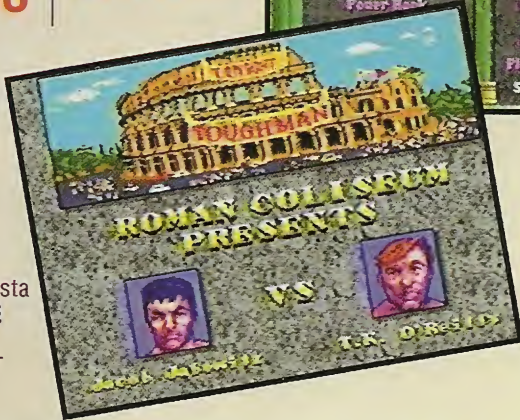


As gostosonas anunciam os rounds - são três para cada luta - e a platéia baba!

QUEBRA QUEIXO

O festival de socos pode rolar em três modos de jogo. O manjado Exhibition (1 PL vs. CPU ou 1PL vs. 2 PL), o Enter Toughman, (1PL vs. CPU) e o Customizable Tournament (campeonato no esquema oitavas, quartas, semi-finais e final, para jogar em 2, 4 ou 8 amigos).

Em todos os modos você seleciona seu lutador. O escolhido pode optar por apenas três dos catorze golpes possíveis



No Customizer você pode escolher os cenários

OS GOLPES

- Power Jab - B, ← ↑
- Power Elbow - B, ↓ ↓
- Haymaker - B, ↑ ↑
- Power Uppercut - B, ↙ ↑
- Super Uppercut - B, ↓ ↘ →
- Low Blow - B, ↓ ↙ ←
- Duck Body Blow - B, ← ↙ ↓
- Measured Hook - B, ↑ ←
- Windmill Wind-up - B, → →
- Head Butt - B, ↑ ↓

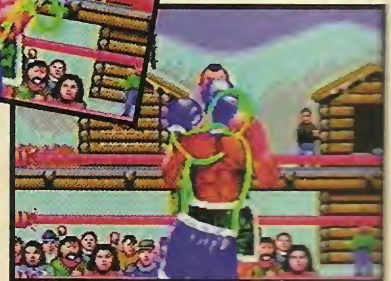


Popeye Punch - Segure ↑, B 5 vezes rapidamente

Furious Flurry - B 8 vezes rapidamente



Back Handed Slap - B, → ←



Power Hook - B, ← ←

ENTER TOUGHMAN

Quando você escolhe uma entre as quatro regiões indicadas em Region Select e, não, deve enfrentar e vencer sete outros lutadores. Enquanto você luta, o computador joga nas outras localidades

e elege os três demais vencedores. Daí você encara o Toughman Contest, contra esses três e, se ganhar, vai enfrentar Toughman em pessoa: uma massa de quilos e mais quilos. Preparado?



MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE/Bandai

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●●

SOM ●●●●

DESAFIO ●●

DIVERSÃO ●●●●

JOGABILIDADE ●●●●

ORIGINALIDADE ●●●●

A ausência de detalhes da série da tevê pode causar nostalgia em alguns fãs. Apesar disso, é um autêntico game dos Power Rangers.

COMANDOS

B	Pulo
Y	Soco
B + ← ou →	Pulo diagonal
↓ + Y	Chute ou joelhada
↓ + B	Pulo para trás
↑ + Y Personagem normal	Golpe especial
↑ + Y como Power Ranger normal	Gancho
X	Usa os poderes especiais
L ou R	Muda de plano

★ Jogando a dois, não é preciso encher as duas barras de energia para se transformar em Power Ranger. Quando um vira Power, o outro vira automaticamente

Tem gente que nem dormia à noite, esperando o lançamento deste game. Pois ele chegou e veio antes do filme, que tem estréia marcada apenas para 27 de outubro. O cart traz muitas novidades em relação ao seriado da tevê. Kimberly continua com a roupa rosa, mas Tommy – que era o Ranger verde – ficou branco. Todos os outros personagens são novos: Aisha, Billy, Rocky e Adam. A incansável bruxa Rita dá lugar ao vilão Ivan Doze e o robô Mega Zord também sumiu. Os gráficos e o som ficaram legais, mas não dá pra dizer o mesmo do desafio e da jogabilidade. Ainda assim, indicado para fãs.



FASE 1



O sinal de exclamação (!) indica a chegada de um carro. Mude de plano, mas fique atento às motos que trafegam na calçada



Dependure-se nesse lugar e, com o Direcional e o Y, chute o robô para que ele exploda e abra passagem



Vá para cima do chefe e abaixe-se quando o escudo do seu peito brilhar. Depois o chefe duplica: acerte o do escudo branco

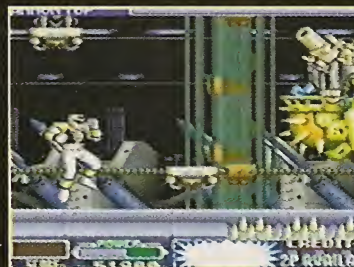
FASE 2



Após dar um rolê de lancha, você embarca em um porta-aviões. Fique atento, pois quando um avião passa o vento empurra você para trás



Os inimigos vão atirar do outro lado do canal: dependure-se para não ser atingido



Chefe cabeça-de-canhão. Quando ele atira, aparece uns Xis mostrando onde os tiros vão cair. É moleza!

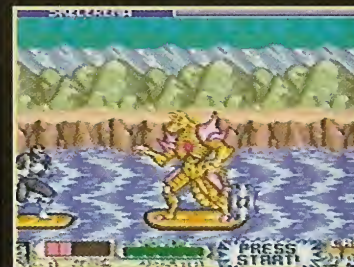
FASE 3



Agora o lance é radicalizar. Desça de snowboard a milhão e, quando pintar a exclamação, prepare-se para pular, pois vem pedra ou abismo pela frente



Depois da descida, você surfa sobre a água. Olho vivo, pois os peixes não são nada amistosos



Acabe com o chefe da seguinte maneira: dê uma porrada e mude de plano. Não tem erro

Debulhe com um amigo



Não deixe as cápsulas passarem batido. Estoure todas e pegue os itens

Você pode jogar sozinho ou em dupla e começa como um Power Teen. Sempre que passa de fase, você pode trocar de personagem. Os itens estão em cápsulas e dão vidas extras ou itens de comida, para recuperar a energia. Você começa com 3 vidas e 4 Continues e há 2 níveis de dificuldade: Normal e Hard. Debulhamos até o final, no Hard, que dá uma password espertíssima!

Barra Transformadora

A maior novidade deste game é a barra Power no canto inferior da tela. Ela se enche à medida que você derrota os bonecos e ganha os raios. Enquanto é preenchida, você pode dar um golpe especial (com o botão X), que é diferente para cada personagem. Apertando X quando a barra está completa e piscando, você se transforma em um Power Ranger. Feito isso, ela volta a se encher e, depois de cheia, permite outro golpe especial (com o Y). Se apertar X, o personagem dá o golpe de magia, que destrói todos os inimigos da tela. Mesmo que você não consiga se transformar em Power Ranger para enfrentar um chefe, não se preocupe: nesse momento a transformação é sempre automática.



Cada Power Ranger tem o seu próprio golpe de magia. Saque o do Blue Ranger

FASE 4



Comece a fase detonando esses vagões de combustivel. Como? Na base da porrada. Mas é fácil fácil!!



Aqui, fique ligado nos figuras que surgem de repente, com metranças em punho



Atenção! Super Boss tenta atrair você com sua cabeça-inô. Soque-o diretamente o tempo de plano de vez em quando. Tá tá!

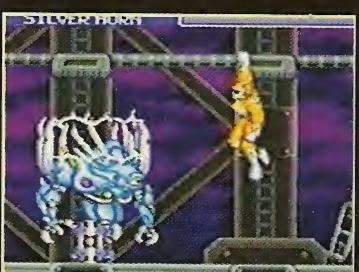
FASE 5



Abaixe-se para detonar estes robôs. Assim você não leva tiros



Os raios amarelos tiram um bocado de energia. Espere e atravesse na hora certa



Nesta fase o chefe é Silverhorn. Acerte-o três vezes, pule, dependure-se e passe sobre ele para não ser encurralado. Cuidado para não socá-lo enquanto ele pisca

FASE 6



Quando a tela treme é porque um míssil está subindo. Mantenha-se afastado para não perder energia



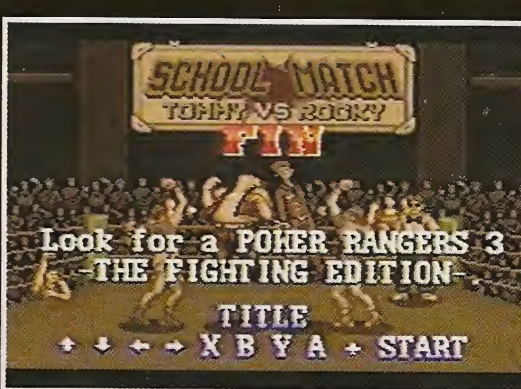
O chefe Main Frame não é muito esperto. Bata e fuja dos ataques das bolas



Finalmente você encara Ivan Ooze. E agora a coisa será mais complicada, pois ele muda os ataques. Use sua habilidade



Após detonar Ivan, saia correndo. Depois dos 99 segundos vai tudo pelos ares



TCHARAM!

Pensou que tinha acabado? Depois dos créditos, pinta esta sequência. Ela só aparece quando você joga no nível Hard. Use-a na tela de apresentação para começar como um Power Ranger. Se ela entrar, a tela pisca e faz um barulhinho



FIGHTER'S HISTORY 2 Data East

Luta - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO ●●●●

SOM ●●●●

DESAFIO ●●●●

DIVERSÃO ●●●●

JOGABILIDADE ●●●●

ORIGINALIDADE ●●●●

Quem debutou no Neo Geo ou Fliperama, vai sentir falta de alguns personagens. Mas as novas opções tornaram o game ainda mais interessante

COMANDOS

A	Chute forte
B ou R	Chute fraco
X	Soco forte
Y	Soco fraco
←	Defesa



Dê uma passada no Practice para aprender os comandos e golpes



Mais um bom game do Neo Geo que aporta no Super NES. Esta versão traz menos personagens, um chefe novo - Chelnov - e muitas novidades nas opções. Os gráficos ficaram excelentes (você pode jogar até com tela "no escuro") e as vozes nada devem ao original da SNK. Tai mais uma boa opção de pancadaria para os pilotos de Super NES. Só para esclarecer: as versões arcade deste game chamaram-se Karnov's Revenge nos States. Mas as de cartucho estão saindo com o nome original em japonês, Fighter's History.

LUTANDO E APRENDENDO

O modo Extra também traz novidades. Em Practice, você treina golpes contra um personagem parado (Exercise), ou contra um amigo (Free). No Survival, você forma uma equipe de 5 lutadores para enfrentar outra comandada pelo computador ou por um camarada. Já em Tag, a coisa é mais variada e até 4 pessoas podem jogar simultaneamente (com um adaptador para 4 joysticks). Dois jogadores lutam contra o computador, alternadamente, ou contra 1 ou 2 jogadores com joysticks. As lutas duram 1 round.

MIZOGUCHI



Dragon Punch - ← ↘ ↓ + 4 botões



Special Tiger Bazooka - ↓ ↘ → + 4 botões

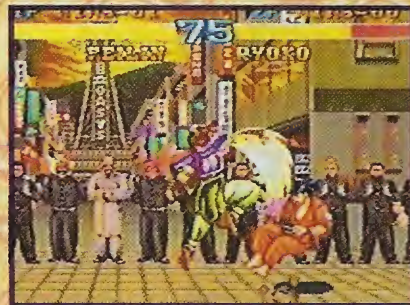
Tiger Wave - ← ↘ ↓ + soco

Tiger Bazooka - ↓ ↘ → + soco

Mid-Air Kick - ↓ ↘ → + chute repetidamente

No modo TAG, cada lado da tela tem um aviso "Touch". Se você se posicionar embaixo do aviso do adversário, o seu personagem vai perdendo energia. Jogando em dupla, aperte Select para entrar o segundo jogador

FEILIN



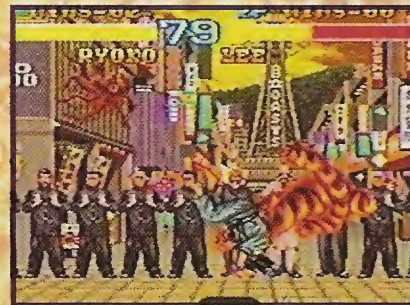
Hakkaku Ken - ↓ 2 seg, ↑ + soco

Mantis Cutter - ↓ ↘ → + soco

Mid-Air Mantis - No ar, ↓ ↘ → + soco

Corrida com Dragon Punch - ↓ 2 seg, ↓ → ↘ + soco

RYOKO



Yamaarashi - Perto do adversário, → ↘ ↓ ↙ ← + soco

Mid-air Ippon Seoi - No ar, → ↘ ↓ ↙ ← + soco

Ippon Seoi - Perto do adversário, → ↘ ↓ ↙ ← + soco

Zenten Ukemi - ← → + chute

Shiho Gatame - ↓ ↓ + 2 botões de soco

FIGHTER'S HISTORY 2



SHORYUKEN 2

MODOS PRINCIPAIS

No primeiro modo, você encarna o lutador principal, Mizóguchi, e luta contra os todos até chegar a Chelnov, o chefe final. Já em CPU Battle, você escolhe qualquer um e luta até o encontro com Chelnov. Versus é o modo de desafios simples para 2 jogadores, com escolha de personagem, cenário (Stage) e alguns ajustes em Config. São 5 níveis de dificuldade (Game Level), 3 velocidades (Speed) e outras opções. Dá pra alterar força, capacidade de defesa e rapidez (no Type Edit), esconder a barra de energia (Life

Gauge) ou lutar no escuro (Bright), vendo apenas as sombras dos lutadores: o cenário só aparece na execução dos golpes.

Quando Bright está ativado, a luta ganha um clima de mistério. Cada golpe vira uma surpresa



LEE



Senkyu Tai - ↓ ↘ → + chute

Super Zesho Hoho - ↓ ↘ → ← + soco

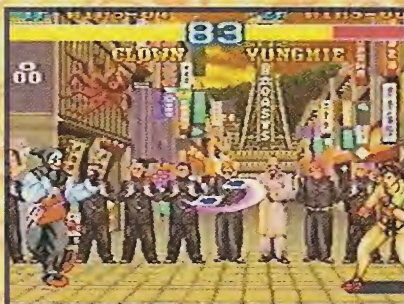
Zesho Hoho - ↓ ↘ → + soco

Chishin Chu - Depois do Zesho Hoho, → → + soco fraco

Tensutan Kou - Depois do Zesho Hoho, → → + soco forte

Fire Punch - ← → ↓ ↘ + 2 socos

CLOWN



Pick-a-card - ← → + soco

Spin Attack - ↙ → + chute

Spin Drop - ↙ ↑ + chute

Head Stump - ↙ ↗ + soco

Step Rolling - Aperte R perto do inimigo

KARNOV



Fire Ball - ↓ ↘ → + soco

Fire Bless - → → + soco ou chute

Baloon Attack - No ar, → ↘ ↓ ↙ ← + soco

Super 100 Kick - ← 2 seg, → + chute

Fire Kick - ↓ 2 seg, ↑ + chute

YUNGMIIE



Nerichagi - → ↙ ↘ + chute

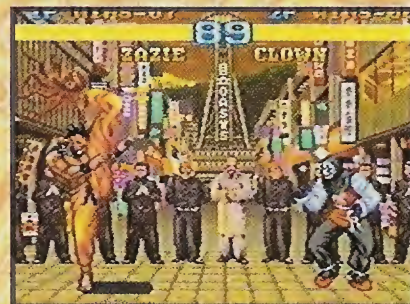
Aura Smash - No alto ou no solo,

↓ ↘ → + soco

Triangle Jump - ↖, aperte qualquer botão e →

Kick Attack - Aperte soco e chute rapidamente

ZAZIE



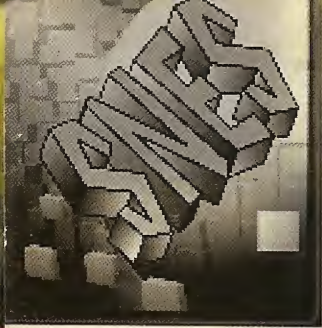
Fire Kick - ↓ ↑ rapidamente + chute

Hell Fire - ← ↙ ↓ + soco

Step Back - → ← + chute

Balkan Hook - Aperte soco repetidamente

Ducking - → → + chute



HUMAN GRAND PRIX 3 F1 TRIPLE BATTLE Human

Corrida - 1 a 3 jogadores
Cartucho japonês

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

É o primeiro game com todos os pilotos da F1 e disputas entre três jogadores. Vale por isso. Não há previsão de lançamento de uma versão norle-americana

COMANDOS

A (só no World Grand Prix)	Muda visão de retrovisor para voltas mais rápidas
B	Acelera
Y	Freia
L	Reduz marcha
R	Aumenta marcha
Direcional	Volante

★ Parada nos boxes: escolha o melhor pneu. O tipo mais mole (o D) deixa o carro mais veloz, mas acaba depressa

★ A melhor maneira de começar é não mudar nada no carro até pegar o jeito

★ Cartucho autorizado pela FIA é outra coisa. Tem até propaganda da TV Globo na pista de Interlagos

★ Se você colocar Zero no Machine Damage, seu carro irá atravessar os adversários. Já viu uma coisa dessas?

HUMAN Grand Prix 3

Ueba! Até que enfim um game oficial de Fórmula 1. Agora você pode escolher praticamente todos os pilotos da temporada 94, que vieram com foto e tudo o mais. O game é quase um simulador, por isso não traz nem as placas das curvas. Infelizmente há falhas primárias de realismo, mas Grand Prix 3 vale pelo vasto número de opções, pelo grau de competitividade que exige e pela presença dos grandes nomes.

TRÊS MODOS

O World Grand Prix é o melhor: o campeonato completo, com as 16 pistas na seqüência. Mas você pode debulhar no Battle (um pega em 1 a 3 jogadores, com tela bi ou tripartida) e no Time Attack, que traz competições simples a dois pela melhor tomada de tempo.

OPÇÕES

São muitas e estão em dois blocos principais: Edit Mode e Config. Se você preferir, corre em qualquer Modo, com os pilotos e suas escuderias oficiais de 94. Ou vai para o Edit e muda o que quiser (veja abaixo). No Config você define as condições gerais das corridas, inclusive a competência dos adversários e o número de voltas. E no item Records ficam registradas as 5 melhores voltas da cada piloto, em qualquer modo.

EDIT MODE - Todos os feras e escuderias da Temporada 94, além de pilotos históricos, como Prost e Mansell. Senna não foi incluído na lista. Mas você pega sua foto no Edit Driver e daí basta colocar o nome, país etc. O Edit também traz mulheres para pilotar e você pode montar sua própria escuderia, com motor e pilotos a escolher. Nos carros, você tem oito componentes para regular (inclusive relação de marchas) e número de paradas nos boxes. Depois grava seu ajuste. São possíveis até 16 saves.

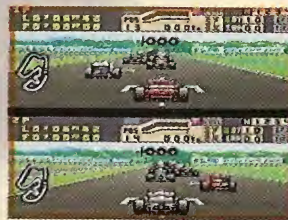
NA PISTA

A visão de jogo é boa, mas fica quase impossível no modo para três pilotos. A grande decepção é que, embora o traçado dos circuitos seja real, não há o conceito de tangência, subidas ou descidas. Todas as pistas são planas. Pise fundo e, quando pintar uma curva, desacelere. É isso! Para fazer tempos cada vez menores, valerá suas regulagens depois que estiver experiente.

PAINEL - Esta é sua visão durante as provas. Confira seus instrumentos



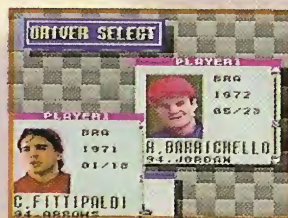
1 Velocímetro - 2 Posição na prova - 3 Marcador de combustível - 4 Marchas - 5 Retrovisores - 6 número de voltas - 7 Mapa da pista - 8 Indicadores de defeitos



A corrida com tela bipartida já prejudica a visão. Imagine em três!!



Esta é a tela do Driver Edit. Este piloto de boné azul parece alguém conhecido, não?



E olha os pilotos brasileiros aí: acelere com Christian Fittipaldi e Rubinho Barrichello



Falta de criatividade: todas as pistas são planas e...marrons!!!



JUNGLE STRIKE

Electronic Arts

Simulador/Ação -
1 jogador

GRÁFICO ●●●

SOM ●●●

DESAFIO ●●●●●

DIVERSÃO ●●●●●

JOGABILIDADE ●●●●●

ORIGINALIDADE ●●●●

Mais difícil, este cart renova o desafio na saga. Agora é preciso desenvolver novas estratégias para aproveitamento de armas e combustíveis

COMANDOS

A Arma de alto poder

M Arma de poder médio

N Metralhadora

Select Aciona tela de controle

★ **Armor é o seu escudo.** Cuidado para não trombar com prédios, portões, rochas e outros obstáculos que, embora não sejam perigosos, diminuem seu Armor

A saga Strike saiu em três games: Desert, Jungle e Urban, nessa ordem. A versão Jungle Strike para Mega Drive foi lançada em meados de 93 e só agora chega ao Super NES. A história é a mesma, sem tirar nem pôr, mas veio com várias mudanças. Agora são quatro veículos (além do helicóptero, você pilotará um hovercraft, um jato F-117A Nighthawk e uma moto blindada), cinco co-pilotos a escolher e um desafio muito maior. É um bom game que renderá horas de ação e diversão.

JUNGLE STRIKE

THE SEQUEL TO DESERT STRIKE

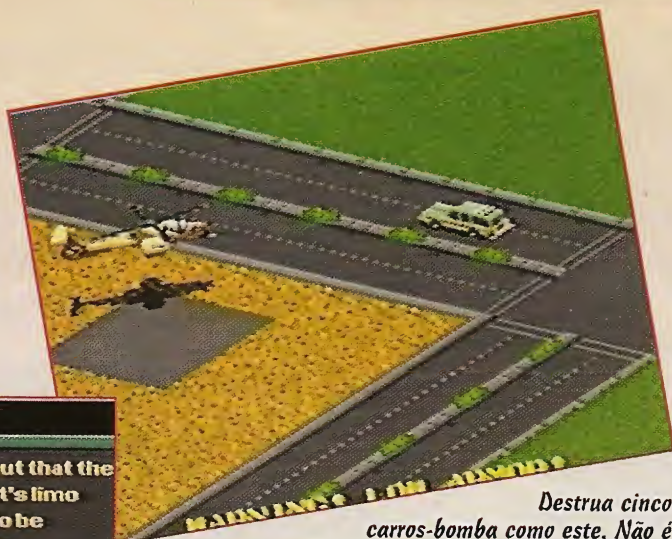
UM PLANO MUNDIAL

Madman Jr., filho do vilão da primeira aventura, quer vingança. Ele se aliou a Escobar, chefe de um cartel de tráfico de drogas, e planeja destruir o mundo. Sua missão é evitar que isso aconteça. Apesar da selva do título, você atravessará também mares e desertos. São nove complicadas fases, com várias missões cada. Veja a seqüência da primeira e boa sorte, recruta!



Liquide estes H.A.R.V.s, terroristas dentro de trailers que ameaçam os monumentos dos EUA. Você ganha uma carga de Armor

Depois, resgate os reféns nas bases terroristas. Leve-os para um local seguro (o hospital ou a CIA) e ganhe 150 pontos de armamento para cada um



Destrua cinco carros-bomba como este. Não é difícil, mas proteja-se dos tiros rivais

Veja no mapa a localização do agente secreto Akbar e vá buscá-lo. Fácil!

OS CO-PILOTOS

Entre nesta tela para escolher seu co-piloto. São cinco feras e há até uma gatinha entre eles. Uns são bons de mira, outros de resgate. O mais equilibrado é o J. W. Fennel "Wild Bill".

TELA DE CONTROLE

Nela você confere tudo: sua localização no mapa, o status de cada missão, a posição dos inimigos, dos tanques de abastecimento e das munições, além do combustível e munição de seu veículo. Tudo muda a cada nova missão.

ITENS

Quando um alarme soa, no meio de uma missão, é porque você está precisando de algo. Confira os itens de reposição:



Fuel Drums – Completam o combustível



Armor Repair – Completa o escudo



Ammo Crate – Completa suas armas

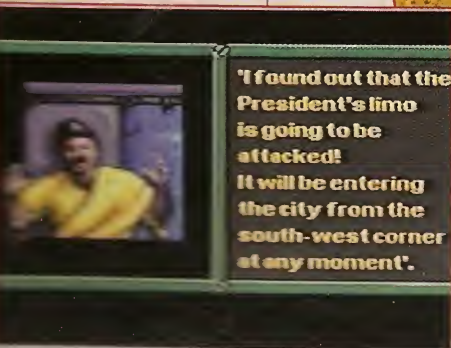
VEÍCULOS E ARMAS

HELICÓPTERO - 9 mísseis Hellfire, 60 mísseis de médio alcance Hydra e 1.000 tiros de metralhadora.

XL-9 HOVERCRAFT - 9 poderosas minas para água, 50 foguetes médios e 1.000 tiros de metralhadora.

F-117A NIGHTHAWK - Mísseis de alto poder AIM-92S, bombas médias e tiros de metralhadora em quantidade infinita.

MOTO - 9 minas terrestres, 30 foguetes médios e 1.000 tiros de metralhadora



'I found out that the President's limo is going to be attacked! It will be entering the city from the south-west corner at any moment'.



ROAD RASH U. S. Gold

Ação - 1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Com certeza as corridas vão valer boas horas de diversão. O cart não decepciona. Vale a pena experimentar

COMANDOS

Botão 1	Acelerar
Botão 2	Socar/Roubar porrete ou corrente
↑ + Botão 2	Chutar

PASSWORD INFERNAL

Mamata pura! Com a password abaixo você começa no primeiro nível com a Diablo 1000, a melhor moto do jogo.

11100 02NEO
01120 177SR

Finalmente chegou! Road Rash é um clássico das corridas desonestas que vem para agitar o Master. O jogo está muito bom, com gráficos simples, mas bem limpos. Mesmo sendo um pouco lento, as manobras na pista são

ROAD RASH

favorecidas e o resultado é um desempenho legal do corredor. A softwarehouse caprichou nos rocks, mas o resultado ficou enjoado. Faça como a

gente: tire o volume da tevê e jogue embalado pelo som da sua preferência.



ACELERANDO

Jogar Road Rash é simples. Na tela de apresentação você tem o Start, o Options e as cinco pistas nas quais vai correr. Você pode escolher a ordem em que quer correr, mas deve correr as cinco para passar de nível. Vencendo sempre, você muda de nível e descola uma password. Cada corrida vale grana para comprar motos melhores.

As pistas são as mesmas em todos os níveis, mas a dificuldade aumenta até ficar pauleira



São oito motos. Você começa com a Shuriken 400 e precisa descolar \$25 mil doletas pra comprar a Diablo 1000. Só sendo fera...



PAINEL FÁCIL

Very Easy! Player A indica sua energia. Levando chutes ou socos, você enfraquece. Bike marca a energia da sua moto, que diminui se você cai ou bate em placas e carros. No canto direito pintam os nomes dos outros corredores, com sua barra de energia. Batendo pra valer nos caras, você diminui a energia do adversário pra aumentar suas chances. Alguns carregam correntes e porretes que você pode pegar.



Olho no painel e nos retrovisores. O número maior marca seu tempo na pista e o de baixo, sua posição na corrida. O velocímetro também conta a quilometragem



DICA ESPERTINHA

Corra muitas vezes no primeiro nível, numa mesma pista, para encher o bolso de grana. Assim, você entra no segundo nível com dinheiro para descolar uma moto melhor



CORRIDA DESLEAL

Saque alguns lances do primeiro nível



A polícia está sempre em circulação. Se você estiver caído quando a lei passar, será preso e morrerá com uma grana



Acidente de percurso: um oponente bate num carro, cai e você passa por cima do cara!



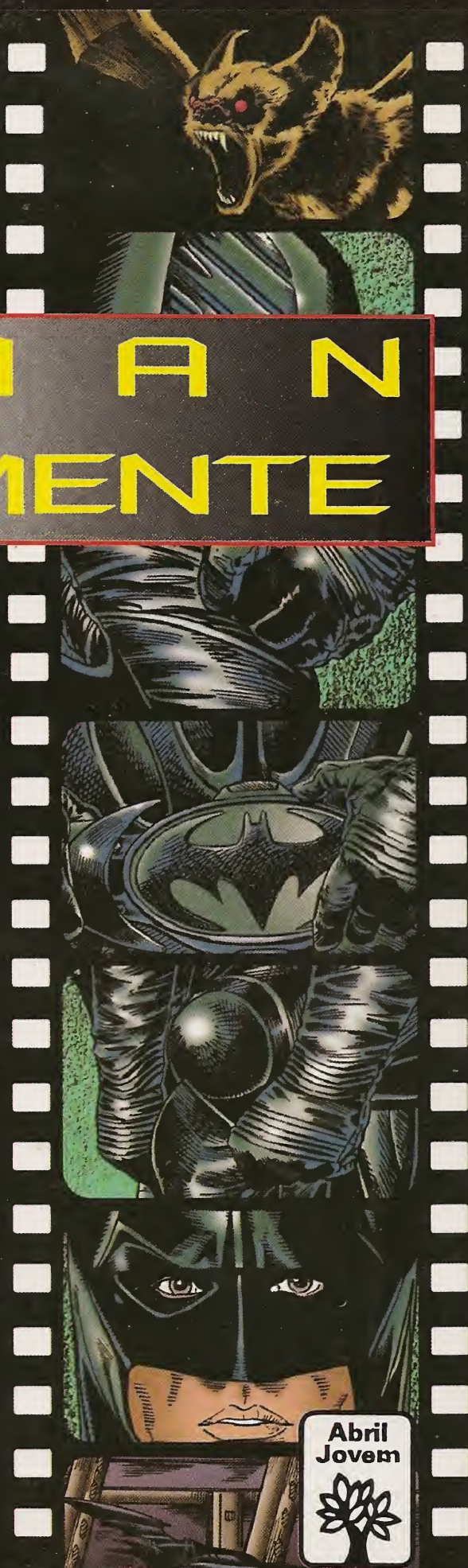
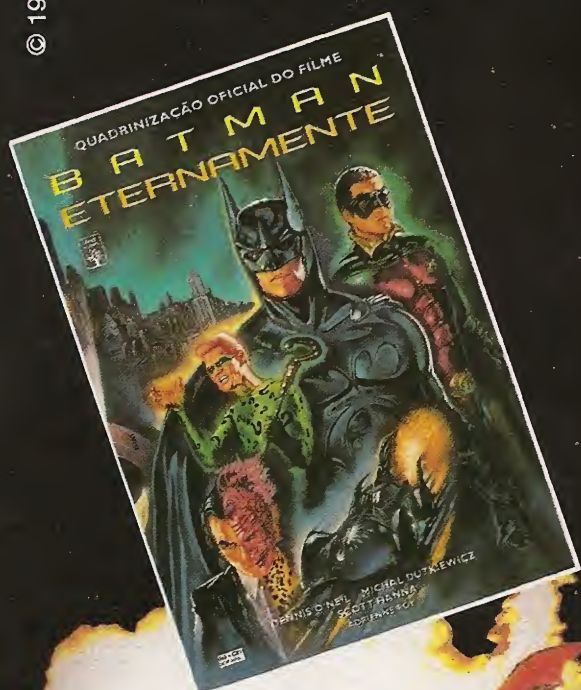
Alguns caras usam correntes ou bastões e você pode roubá-los se socar bastante o corredor

**CORAGEM AGORA.
JUSTIÇA SEMPRE!**

**B A T M A N
E T E R N A M E N T E**

© 1995 DC COMICS, INC.

**O FILME EM
QUADRINHOS**



Em cartaz numa banca perto de você.

NES

LAST ACTION HERO

LAST ACTION HERO
Sony
Imagesoft

Ação - 1 jogador
 Lançamento Playtronic

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●
- DESAFIO ●●●
- DIVERSÃO ●●●
- JOGABILIDADE ●●
- ORIGINALIDADE ●●●

O ataque do herói poderia ser um pouco mais variado e os chefes são muito fáceis. Mas só os chefes, hein?

COMANDOS

A	Socar
B	Pular
↑ + A	Chute
↑ + B, A	Voadora

★ Os inimigos deste game tiram energia pra caramba. Por isso, seja seletivo e não fique socando tudo e todos, senão é game over

★ O game dá 3 vidas, com seis corações cada uma

Quem assistiu *O Último Grande Herói* vai gostar deste game da Sony Imagesoft para o Nintendo 8 Bits. A trama segue a história que rolou nos cinemas e, entre uma tela e outra do jogo, pintam cenas legendadas do filme pra você sacar melhor. Os gráficos ficaram legais, mas a resposta dos movimentos é ruim. A moçadinha que anda sentindo falta de novidades para o console vai gostar. O desafio é bom, embora os chefes sejam muito fáceis.

UM HERÓI EM APUROS

Só para lembrar: na história, um garoto louco por filmes de ação ganha um bilhete mágico do projetista, é transportado para dentro do filme e se mete em muitas encrencas. Ele encontra Arnold Schwarzenegger e tenta trazê-lo para o mundo real. Você joga no papel de Schwarzenegger. O game é do tipo "soque tudo que vier pela frente". Não há armas e as enrascadas se resolvem na porrada mesmo. Os únicos itens são os corações: o vermelho dá vida extra e o azul repõe energia. As telas são bem rápidas e têm chefes coxinhas.

TELA 1



Vá passando por cima dos carros da polícia, mas não perca tempo socando os caras, pois eles tiram muita energia

O brutamontes é o chefe. Abaixar-se e soque a valer

TELA 2



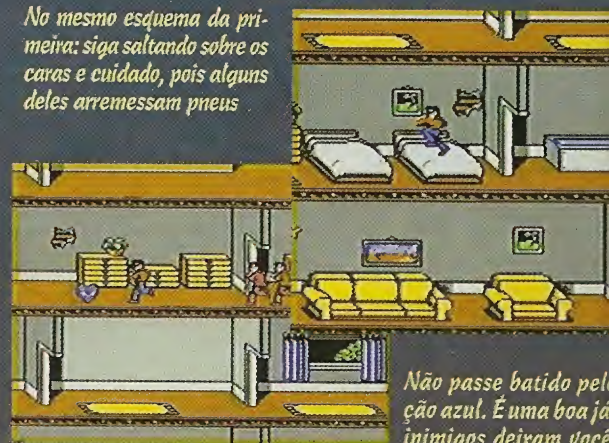
Você está dentro de um alojamento e seu objetivo é chegar na parte mais alta. Para isso, entre e saia das portas

O chefe está em um cemitério como sempre: a e dê socos



TELA 3

No mesmo esquema da primeira: siga saltando sobre os caras e cuidado, pois alguns deles arremessam pneus



Não passe batido pelo chão azul. É uma boa já, inimigos deixam você

TELA 4



Já nesta sofisticada casa, use os elevadores para ir de um andar a outro até chegar ao chefe

ED ZEPPELIN · OFFSPRING · IRON MAIDEN · VAN HALEN · RAMONES · NIRVANA

Roll STATION
IDENTIFICATION
ONLY R
FAST
CLASSI



ROCK n ROLL
FOREVER
ROCK
FAST
ROCK 'n ROLL STATION
fast

89 A RÁDIO
FM
ROCK

THE BEATLES · BLACK SABBATH · AC/DC · MEGADETH · GREEN DAY · THE



PESQUISA ESCOLAR? CONSULTE O ALMANAQUE EM PORTUGUÊS

Uma das poucas obras de consulta em CD-ROM no nosso idioma, o Almanaque lança sua segunda edição cheia de novidades

O Almanaque Abril CD-ROM é derivado da edição em papel, publicada há mais de 20 anos. É uma espécie de enciclopédia compacta para consultas rápidas, que tem como ponto forte as estatísticas

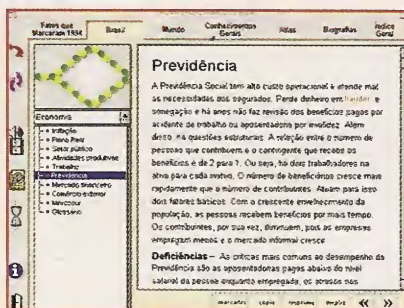
As enciclopédias em CD-ROM são a melhor invenção dos últimos tempos para os estudantes. Com o auxílio de sons, vídeos, ilustrações e fotos, a pesquisa de um tema acaba sendo muito mais instrutiva e divertida. Melhor ainda se tudo isso estiver em português — como no Almanaque Abril, a única obra do gênero em CD-ROM no nosso idioma.

A edição 95 do Almanaque acaba de sair do forno com um montão de novidades. Em primeiro lugar, o visual desta segunda versão está bem mais caprichado que o da anterior. Todas as funções estão agrupadas numa única tela, oferecendo diversas formas de pesquisa. O volume de texto aumentou em 50%, e a quantidade de recursos multimídia também cresceu. São aproximadamente 800 itens, entre fotos, vídeos, animações, gráficos e sons.

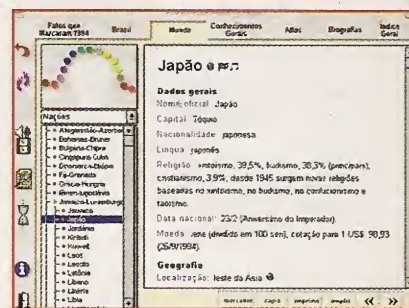
BOM DE BRASIL

Não se deve esperar do Almanaque a mesma profundidade e quantidade de recursos de uma enciclopédia como a Compton's, por exemplo, que tem 35 mil artigos e mais de 8 mil fotos. Em certas coisas, porém, a edição brasileira é imbatível. A área de pesquisa sobre o Brasil é superdetalhada, trazendo o principal sobre história, geografia, economia, política, saúde e diversos outros aspectos do nosso país. Algumas informações são verdadeiras preciosidades, como a tabela que mostra a evolução da inflação desde 1944.

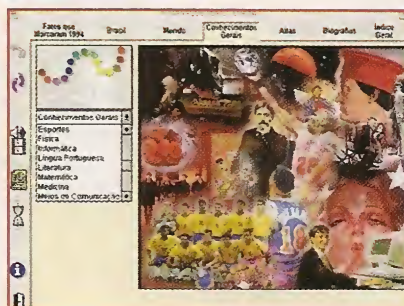
A cobertura das outras nações é também caprichada. O Almanaque mostra 192 países — inclusive o recém-nascido Palau, em janeiro deste ano — com grande riqueza de informações, que vai da localização geográfica e bandeira ao idioma falado, moeda, sistema político, fatos históricos, produtos industriais, agrícolas etc. Na grande maioria — 136 países — você pode até ouvir o hino nacional.



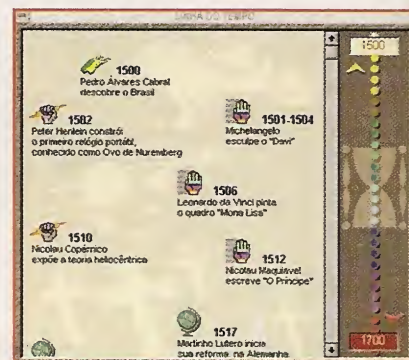
O Almanaque explora em detalhes os assuntos brasileiros



Dos 192 países apresentados, 136 têm o hino nacional



A edição 95 tem visual mais bonito e 50% de texto a mais que a anterior



A Linha do Tempo destaca mais de 300 eventos importantes para a humanidade e o Brasil

No total, o Almanaque Abril 95 abrange 22 áreas do conhecimento, de informática a física, de medicina e biologia a astronomia e ecologia. Tudo está organizado nos tópicos *Fatos que Marcaram 1994*, *Brasil*, *Mundo*, *Conhecimentos Gerais*, *Biografias*, *Atlas* e *Índice Geral*.

Uma forma de acessar os artigos do CD-ROM é com o uso dos "botões" que abrem os tópicos, no alto da tela. Existem ainda três outras formas: pelo ícone da Lupa, que abre uma janela para digitar o tema ou palavra de interesse; pela *Ampulheta* (linha do tempo), que registra cronologicamente mais de 300 fatos marcantes desde o início do universo; e pela *Lista de Mídias*, que dá acesso direto aos vídeos, fotos, animações, ilustrações e sons contidos no Almanaque.

ALMANAQUE ABRIL CD-ROM 95

Editora Abril / Midialog
Obra de referência

PC 386 DX, 4MB RAM, 7MB HD, monitor VGA, ambiente Windows 3.1, DOS 3.1

Prós: Enfatiza assuntos relativos ao Brasil, é repleto de estatísticas e atualizado

Contras: Por não ser uma enciclopédia, não permite pesquisas aprofundadas

Avaliação

8

Informações: Editora Abril, (0800) 150-150

ECSTÁTICA: TERROR E ARREPIOS À VISTA

Mergulhe no realismo deste adventure cheio de sustos e mistérios

Você entra no jogo e, logo de cara, já está numa fria: vê um lobisomem devorando uma mulher. E não satisfeito em trucidar a vítima, o monstro resolve lanchar você também. Se um friozinho percorreu sua espinha ou seus cabelos arrepiaram, bem-vindo a Ecstática — um impressionante adventure que é puro terror.

Quem jogou *Alone in the Dark* vai se sentir mais à vontade neste game, em que o ângulo de visão da cena muda constantemente. É como se você estivesse vendo o jogo através de várias câmeras posicionadas em pontos diferentes do cenário.

Em outras coisas, porém, Ecstática consegue ser mais sofisticado do que *Alone in the Dark*. A forma como você conduz o personagem é uma delas. Em vez de usar verbos ou ações (walk, use etc) típicos dos adventures, o game utiliza o teclado para tudo: andar em todas as direções, pegar ou usar um item, lutar, abaixar-se etc.

SEM SAÍDA

Aqui não existe o famoso inventário — aquela coleção de itens que o personagem pode carregar para realizar suas missões. Só é possível levar dois objetos no mesmo tempo, um em cada mão. Isso, claro, se uma delas já não estiver empunhando uma arma.

O enredo de Ecstática não é linear. Você



Para contar com a ajuda dos padres, vá ao mosteiro e leia a Bíblia



Se não puder enfrentar um monstro, esconda-se. Algumas casas são ideais para isso

tem total liberdade para conduzir o personagem para onde quiser, determinando assim o rumo dos acontecimentos. Neste game, tudo tem que ser feito com rapidez. Há muitos combates e seus adversários, em geral, são bestas e monstros. Por fim, você encontrará também alguns puzzles (problemas lógicos) para resolver.

A história se passa na região da Inglaterra, ano 928. Seu personagem é um viajante que resolve pedir pouso num vilarejo. Mal chega e vê a aterrorizante cena do lobisomem devorando a mulher. Fugir? Impossível: a ponte que liga a cidade ao resto do mundo se quebra. O jeito é tentar sobreviver e escapar vivo do lugar, enfrentando as bestas e feras que dominam o povoado. Boa sorte.



Saca só os tipos que você vai encarar em Ecstática. Aqui o personagem terminou pendurado como salame



Armas como faca, espada ou clave não são suficientes para enfrentar o lobisomem

ECSTÁTICA

Psygnosis
Adventure
1 jogador

PC 486 SX 25MHz, 4MB RAM, 1 a 70 MB de HD, ambiente DOS 5.0

Prós: O jogo tem uma história envolvente, com muita ação e gráficos maravilhosos

Contras: Ecstática é um game de curta duração

Avaliação

8

Informações: Magna Home (011) 816-0700



EDITORA AZUL

Fundador Victor Civita (1907-1990) **Diretoria** Angelo Rossi Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte: Mondrian Alves Correa
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Ivan Gordon e Wagner P. Hernandez
Ilustração de capa: Sérgio Carreras
Tradutor: Luis Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Maria Luíza Marot e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tiekko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 88, agosto de 1995. São Paulo - **Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 1ª quinzena do mês. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornalista ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, telefone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Creditcard e Diners, ou cheque nominal, acrescentando 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER para despesas de postagem. **IVZ**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NA PRÓXIMA

EDIÇÃO

Você confere antes em Ação Games

SUPER NES KILLER INSTINCT

Preview completíssimo da animalasca versão deste jogo de arcade para o seu console

MAIS MK3!

Novos golpes e truques que vão deixá-lo de cabelos em pé!! Imperdível!

MEGA DRIVE CARMEN SANDIEGO

A musa do crime viaja no tempo numa trilha emocionante. Com textos em português!

GAME BOY DONKEY KONG LAND

O simpático gorila da Nintendo em uma nova aventura com ótimos gráficos

MULTI INTERATIVA CLICK AND PLAY

Um CD-ROM para você pirar de vez montando seu próprio game no micro



EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

Vitória - Espírito Santo: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-0421.

A DIRECT SHOPPING TRAZ DOS EUA PARA VOCÊ OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM VIDEO GAMES.



Primal Rage - Grande sucesso dos arcades. Lançamento simultâneo com os EUA. Dimossauros e macacos gigantes em lutas com bastante ação. Modelos reais digitalizados (SN e MD).

SÓ R\$ 99,90



Judge Dredd - É a criação mais recente de Sylvester Stallone. Ambientada em 2139 Direto das telas do cinema, com 12 níveis de ação (SN e MD).

SÓ R\$ 79,90



Justice League - Os 6 Super-Heróis da Liga da Justiça (Superman, Batman, Mulher Maravilha, The Flash, Aquaman e Green Arrow) lutam entre si pela primeira vez (SN e MD).

SÓ R\$ 79,90



SATURN AMERICANO
Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento Virtua Fighter.

SÓ 2X R\$ 395,00



Jogos Incríveis para Saturn
R\$ 99,90 CADA

GAME BOY NOVA SÉRIE

Seis cores para o console mais vendido no mundo.

R\$ 79,90



Novo Donkey Kong Land

30 novos níveis e os melhores gráficos já vistos em um Game Boy.

SÓ R\$ 49,90



NBA Jam Tournament Edition

Os 27 times do NBA, com todas as jogadas da versão arcade, agora cabem no seu bolso.

SÓ R\$ 49,90

PANASONIC 3DO

O 32 bits com mais de 200 jogos disponíveis.



SÓ 2X R\$ 275,00



SÓ R\$ 79,90 CADA

Jogos também disponíveis: Road Rash e Wing Commander III.

SN = Super Nintendo
MD = Mega Drive

CLASSICOS RECENTES

R\$ 59,90 Super Nintendo

- | Título |
|----------------|
| Aladdin |
| ClayFighter TE |
| GP-1 Part 2 |
| Road Runner |
| Street Racer |
| Stunt Race FX |
| Demon's Crest |

R\$ 44,90 Super Nintendo

- | Cód. | Título |
|------|------------------------|
| 101 | Animaniacs |
| 102 | Bugs Bunny II |
| 103 | Fatal Fury 2 |
| 104 | Mortal Kombat |
| 105 | Speed Racer |
| 106 | Street Fighter 2x |
| 107 | Super Mario Kart |
| | Tiny Toon Wacky Sports |

R\$ 59,90 Mega Drive

- | Cód. | Título |
|------|------------------|
| 108 | Top Gear 2 |
| 109 | World Heroes 2 |
| 110 | Bonkers |
| 111 | Lethal Enforcers |
| 112 | Double Dragon V |
| 121 | Bubsy 2 |
| 122 | Ecco Jr |
| 123 | Fifa Soccer |

R\$ 49,90 Mega Drive

- | Cód. | Título |
|------|---------------------|
| 124 | Fatal Fury |
| 125 | Mortal Kombat |
| 126 | Street Fighter 2 CE |
| 127 | Animaniacs |
| 128 | Duel - Test Drive 2 |
| 129 | Championship Soccer |
| 130 | Lethal Enforcers 2 |

TOP 10 - SÓ R\$ 79,90

- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1- Donkey Kong Country (SN) | 8- Mega Man X2 (SN) |
| 2- NBA Jam TE (SN, MD e agora 32X) | 9- Road Rash 3 (MD) |
| 3- Super Street Fighter II (SN e MD) | 10- Mickey Mania (SN e MD) |
| 4- Mortal Kombat II (SN, MD e 32X) | E mais: International SS Soccer (SN) e Fifa Soccer 95 (SN e MD). |
| 5- Lion King (SN e MD) | Killer Instinct (SN) - R\$ 99,90 |
| 6- Batman & Robin (SN e agora MD) | |
| 7- X-Men 2 (SN e MD) | |

Importação direta em nome do cliente com frete e impostos já incluídos.

LIGUE JÁ

0800 240-240
E RECEBA EM SUA CASA.

LIGAÇÃO GRATUITA

Consulte sobre outros títulos e peça mais informações por telefone.

DIRECTSHOPPING

**ACABE COM
O BLÁ-BLÁ-BLÁ
DANDO UMA
DE BUBBALOO.**

BLÁ BLÁ BLÁ
BLÁ BLÁ BLÁ
BLÁ BLÁ BLÁ



Bubbalo

ADAMS*